EL MUNDO DE LOBO SOLITARIO
PAGE Y DEVER

En el mundo de Lobo Solitario, ha aparecido un nuevo héroe… Estrella Gris, el Mago.

Eres Estrella Gris. Surges del corazón de una furiosa tormenta – un niño humano, víctima de un naufragio y huérfano, una dádiva de esperanza para los exiliados magos Shianti. Desde aquella fatídica noche, te han tratado como a un igual, enseñándote los misterios de su magia para prepararte en una búsqueda épica.

Ha llegado la hora. Debes encontrar la legendaria Piedra Lunar y, gracias a su poder, aniquilar al malvado Rey-brujo de Shadaki, pues sólo tú puedes liberar la tierra de tus orígenes de la cruel garra de su imperio. ¡Pero cuidado! Ante ti se presenta un aterrador viaje hacia lo desconocido, en el que tendrás que enfrentarte a la supervivencia o la muerte cada vez que pases de página.

El Mundo de Lobo Solitario es una emocionante serie de aventuras en la que tú eres el héroe, tú tomas las decisiones y tú libras los combates empleando un sistema propio incluido en este libro.



AVISO LEGAL

La realización de la actual traducción a castellano, tras largos meses de dedicación, no habría sido posible de no contar con el apoyo y estímulo de la comunidad 'Gran Maestro Lobo Solitario' (http://gm-lobosolitario.webcindario.com/). A ellos va dedicado este trabajo.

Carlos Suárez (2007)

EL MUNDO DE LOBO SOLITARIO

LIBRO I

ESTRELLA GRIS, EL MAGO



Escrito por Ian Page
Edición a cargo de Joe Dever
Ilustrado por Paul Bonner



Sobre el autor

IAN PAGE nació en Londres en 1960. Desde los 16 años, ha desempeñado una importante carrera como cantante y compositor. Con la banda *Secret Affair* obtuvo una serie de éxitos en las listas de ventas. Su interés por los mundos fantásticos de 'Espada y Brujería' se remonta a su más temprana juventud y a su devoción por las novelas de J.R.R. Tolkien y Michael Moorcock.

En 1979, cuando Joe Dever le introdujo en los juegos de rol, comenzó su implicación en el mundo de Magnamund. Contribuyó en gran medida al desarrollo de los confines meridionales de este mundo fantástico, y trabajó estrechamente con Dever en otros diversos proyectos de juegos de rol.

Actualmente, Ian ha retomado su interés por la industria de la música.

Sobre el editor

JOE DEVER, el creador de los conocidos librojuegos de Lobo Solitario y editor de la colección 'El Mundo de Lobo Solitario', ha logrado un reconocimiento a nivel mundial en tres campos bien diferenciados – como galardonado autor de renombre internacional, como aclamado músico y compositor, y como diseñador de juegos.

Durante un viaje de trabajo a Los Angeles en 1977, descubrió un juego por entonces poco conocido, llamado '*Dungeons & Dragons*'. Aunque el juego estaba en sus inicios, Joe se dio cuenta de inmediato de su enorme potencial y empezó a diseñar sus propios juegos de rol en una línea conceptual parecida. Esos primeros bocetos constituyeron la base de un mundo fantástico llamado Magnamund, que más tarde se convertiría en el escenario de los libros de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, Joe ganó un Campeonato Mundial de AD&D en Baltimore. Inspirado y animado por este hecho, decidió abandonar el negocio musical y dedicar su tiempo a escribir y al diseño de juegos.

En 1983, tras una breve permanencia en Games Workshop en Londres, escribió '*Huída de la oscuridad*' – el primer librojuego interactivo de Lobo Solitario, que fue publicado un año después. Este primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes desde su publicación, y los derechos a nivel internacional fueron adquiridos por varios países (incluyendo Estados Unidos, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de este primer libro de Dever sentó los cimientos para el futuro de la colección de Lobo Solitario, que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

Joe Dever ha continuado trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor de diseño de juegos. Recientemente, ha anunciado su intención de continuar las historias de sus librojuegos de Lobo Solitario.

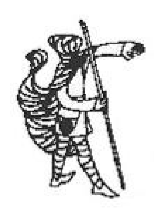
Sobre el ilustrador

PAUL BONNER es el ilustrador de la colección de librojuegos 'El Mundo de Lobo Solitario'. Su infancia, inmersa en relatos populares, cuentos de hadas, *El Hobbit*, historias escandinavas, mitos y sagas, condujeron a que Paul pasara cuatro años en Harrow, una escuela de arte en Londres, cursando sus estudios sobre dibujo.

Sus creaciones para la serie 'El Mundo de Lobo Solitario' se encuentran entre sus primeras labores profesionales. Posteriormente, empezó a realizar encargos puntuales para Games Workshop, pasando a aceptar más tarde un puesto a dedicación completa. Trabajó allí durante unos cuantos años antes de decidirse por producir ilustraciones a todo color (que Games Workshop no requería de él). Se trasladó a Copenhague y volvió a trabajar como ilustrador por cuenta propia.



the Shādākine Empire
Sadi Desert
Kiaow
Shādāki
Tiklu
Kanwu
Jazer
Rūne of the Wÿtch King
Mountains of Lara
Lake Tilos
River Dosar
Kalamar River
Great Lissan Plain
Lake Dolani
Lanzi
Andui
Korli
Abbali
Gulf of Jazerlan
Jazer Strait
Sea of Winds
Cerku
Gulf of Zhanis
Zhanis
Sena
River Andwis
Lake Liss
Lissan Mountains
Kashima Mountains
Forku
Dagorlan Point
Desolation Valley
Shuri Mountains
Forest of Fernmost
Wenat
Rūne of the Shianti
Chansi Hills
Mountains of Morn
Forbidden City
Suhni River
Port of Suhn
Sea of Dreams
Azan River
Karnali
Azagad Gorge
Isle of Lorn
Gunlu Marshes
Wall of Azakawa
The Azanam
Kazan Isles
Key.
Scale 100miles
mountains.
hill country.
jungle.
barren wasteland.
stone desert.
cliff face.
Deciduous forest.
Swamp.
Evergreen forest.
desert.



ESTRELLA GRIS, EL MAGO

CONTENIDO

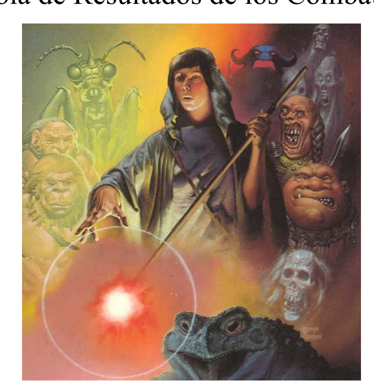
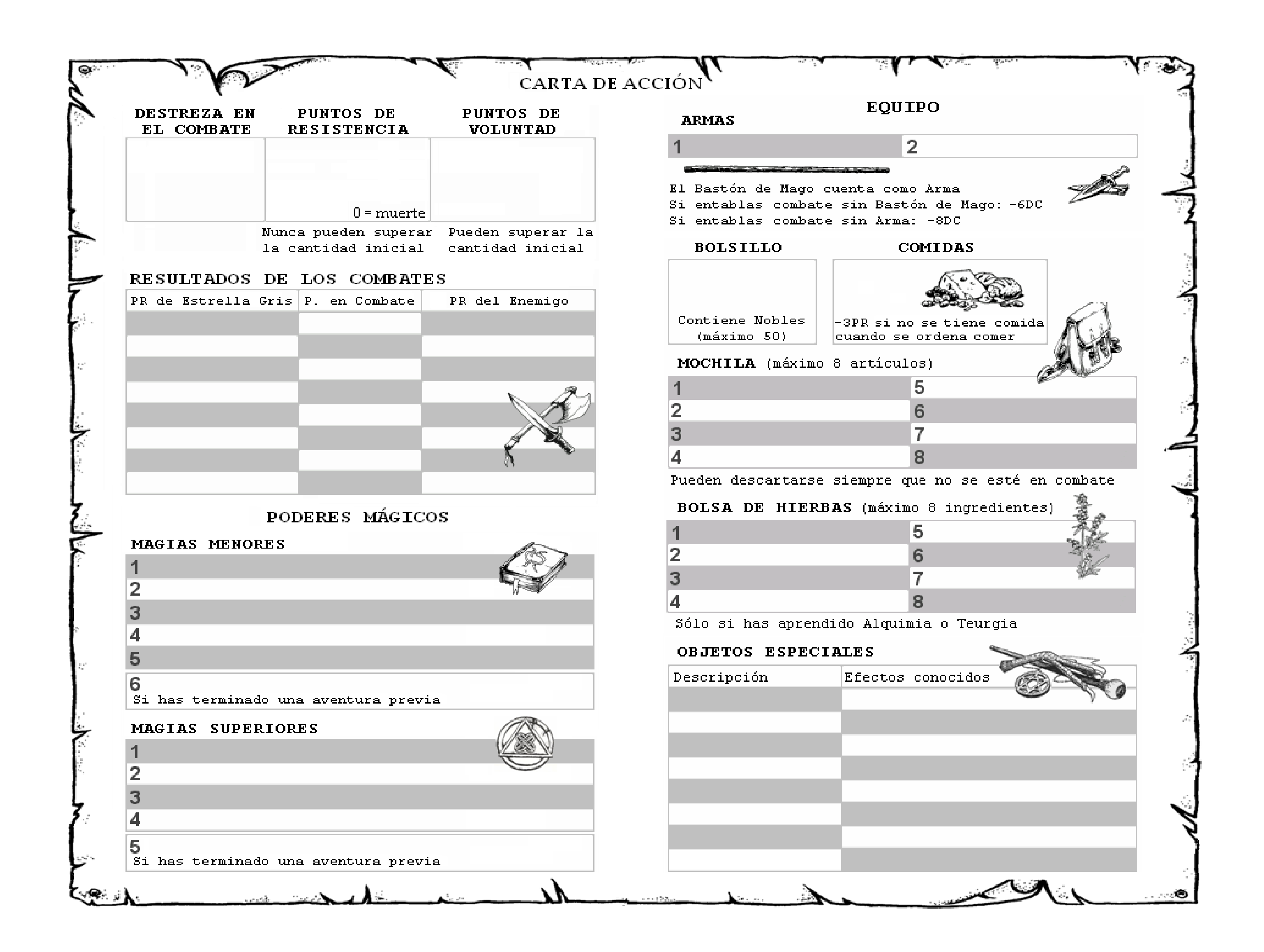


Ilustración para la portada de la edición americana de 'Estrella Gris, el Mago' (Berkley Books), realizada por Richard Corben.





CARTA DE ACCIÓN

DESTREZA EN EL COMBATE	PUNTOS DE RESISTENCIA	PUNTOS DE VOLUNTAD
	0 = muerte	
	Nunca pueden superar la cantidad inicial	Pueden superar la cantidad inicial

RESULTADOS DE LOS COMBATES

PR de Estrella Gris	P. en Combate	PR del Enemigo

PODERES MÁGICOS

MAGIAS MENORES

1
2
3
4
5
6
Si has terminado una aventura previa

MAGIAS SUPERIORES

1
2
3
4
5
Si has terminado una aventura previa

EQUIPO

ARMAS

1	2

El Bastón de Mago cuenta como Arma
Si entablas combate sin Bastón de Mago: -6DC
Si entablas combate sin Arma: -8DC

BOLSILLO	COMIDAS
Contiene Nobles (máximo 50)	-3PR si no se tiene comida cuando se ordena comer

MOCHILA (máximo 8 artículos)

1	5
2	6
3	7
4	8

Pueden descartarse siempre que no se esté en combate

BOLSA DE HIERBAS (máximo 8 ingredientes)

1	5
2	6
3	7
4	8

Sólo si has aprendido Alquimia o Teurgia

OBJETOS ESPECIALES

Descripción	Efectos conocidos

DEL ADVENIMIENTO DE ESTRELLA GRIS

Discurrían los Días Antiguos cuando los Shianti se establecieron en la tierra que los hombres llaman Magnamund. Habían viajado largo tiempo a través del Vacío, como peregrinos errantes sin hogar a la búsqueda de un lugar que pudieran reclamar como propio. Y así fue que cuando los Shianti alzaron la vista por vez primera sobre la faz de Magnamund, sus corazones quedaron henchidos de asombro. Atisbaron un mundo de montañas aún sin nombre, bosques indómitos y tierras tan salvajes como libres. Decidieron detener aquí su deambular y se dedicaron al estudio y a la contemplación de las nuevas tierras que habían hallado.

En esta era apareció la raza de los hombres, para deleite de los Shianti, que observaron sus primeros esfuerzos en el camino hacia la civilización con anhelante entusiasmo. Para las primitivas mentes de los hombres, los Shianti se asemejaban a dioses; esbeltos y orgullosos, radiantes de un aura que transmitía magia y misterio arcano. Los Shianti se mezclaron con ellos y mediante sus poderes de hechicería ayudaron a la humanidad en su desarrollo.

A medida que fueron pasando los siglos, los hombres se rindieron a la adoración de los místicos Shianti, y el poder de estos magos se hizo incluso más grande. Buscaron desentrañar con ávido interés los misterios del conocimiento, trasladando sus mentes a otros planos de existencia y a mundos extraños más allá de la esfera del plano material. Su proyección era ahora inigualable y el poder de sus pensamientos era verdaderamente poderoso. Fue en esta época cuando crearon la Piedra Lunar. Forjada con la misma esencia del plano astral del Daziarn, esta joya translúcida se convirtió en el logro más importante de la sabiduría Shianti. Constituía la integración del poder de la magia Shianti y contenía las fuerzas combinadas de toda su hechicería, la suma de todos sus conocimientos. Había llegado la Edad Dorada de los Shianti y la Piedra Lunar era el instrumento de su dominio a lo largo y ancho de todo Magnamund. Los hombres eran poco más que una sombra, cegados por la radiante luz blanca de la gloria Shianti. Pero, al crear la Piedra Lunar, se habían transgredido las leyes no escritas de la naturaleza. Pues la Piedra Lunar, así como los propios Shianti, era algo externo al particular mundo de los humanos; desafiaba el orden natural establecido por los creadores del mundo y alteraba el equilibrio diseñado por los dioses.

La Diosa Ishir, Alta Sacerdotisa de la Luna y madre de todos los hombres, se apareció ante los Shianti y les habló del destino de la humanidad: ‘Los hijos de este mundo deben reclamar su legado. Ha llegado su momento y deben aprender a estar solos. Se encuentran perdidos en su idolatría hacia vosotros y se perfila cada vez más cercano el día en que codiciarán el poder de la Piedra Lunar.’

Y los Shianti dijeron: ‘Perdónanos, Gran Diosa, pues no pretendíamos hacer mal alguno. Amamos a la humanidad tanto como tú. Hemos procurado hacer el bien y proteger a tus hijos de todo daño.’

Pero Ishir respondió, ‘De eso no cabe duda, pero este mundo no es vuestro reino. Los hombres han de ser libres para perseguir su destino por si mismos, y vosotros debéis partir, ya que habéis traspasado sus dominios.’

Los Shianti se sintieron embargados de tristeza. Temían regresar al vacío y a su solitario vagar, y suplicaron a Ishir que les permitiera quedarse. Ishir sintió lástima por ellos. Habló de nuevo, y dijo, 'Si deseáis quedaros, tendréis que obedecer mis órdenes. Debéis contraer el voto de no interferir nunca más en el destino de la humanidad. Como prueba de vuestra buena fe, tenéis que deshaceros de la Piedra Lunar y devolverla al plano al que pertenece.'

Los Shianti accedieron solemnemente. Juraron su compromiso ante Ishir, y devolvieron la Piedra Lunar al Daziarn. Después, se trasladaron al sur, a la Isla de Lorn. Rodearon su nuevo hogar con una red de encantamientos, nieblas místicas y vientos mágicos para prevenir que los hombres pudieran encontrar algún día el lugar de su refugio en el Mar de los Sueños. Los conocimientos de los Shianti se desvanecieron con el tiempo, excepto en el sur de Magnamund, donde su figura quedó envuelta en la leyenda, y perduró el culto a éstos. Los Sacerdotes de la religión Shianti preservaron sus enseñanzas y esperaron pacientemente el día en el que 'los Antiguos' regresaran, trayendo consigo una paz duradera y la bendición de una nueva edad dorada.

Pasaron rápidamente dos mil años y los hombres prosperaron, tal y como Ishir había predicho. Construyeron grandes ciudades y cultivaron la tierra; sus reinos se alzaron y se derrumbaron; se hicieron la guerra y se amaron y se convirtieron en los dueños de su destino. Pero un nuevo poder estaba emergiendo en la provincia de Shadaki. Allí gobernaba Shasarak, el malvado Rey-brujo. Este oscuro nigromante dirigía un ejército de brutales soldados y contaba con un grupo de fervorosos seguidores que sostenían su religión de culto demoníaco y de sacrificios rituales. Los devotos de los Shianti y otras órdenes religiosas fueron perseguidos en una purga despiadada. El Rey-brujo destruyó implacablemente a todos sus oponentes e inició una terrible guerra contra los pueblos de las provincias vecinas. Shasarak formó el Imperio Shadakine a partir de las ruinas de la guerra, subyugando a naciones enteras bajo su pérfido mandato. Y a medida que las distintas regiones caían ante su poder, los Shianti lo observaban todo con impotencia, sujetos, en virtud de su juramento a la Diosa Ishir, a la prohibición de volver a inmiscuirse en los asuntos de los hombres.

En la noche de la coronación de Shasarak como Gran Señor del Imperio Shadakine, se desató una tremenda tormenta sobre el Mar de los Sueños; una tormenta que bramaba con una intensidad antinatural. Azotadas por el viento y la lluvia, iluminadas por salvajes relámpagos, las aguas subían y bajaban, danzando con furia a la atronadora música de la galerna, desenfrenada pese a los encantamientos de los Shianti. Cuando la tempestad amainó finalmente, los Shianti vieron con asombro el destrozado casco de un barco a la deriva hacia sus costas. Nunca antes había ocurrido algo así, ya que los encantamientos y vientos mágicos les habían mantenido a salvo de la curiosidad de los hombres, forzando a éstos a navegar en las cercanías de sus propias tierras.

Los Shianti acudieron rápidamente hacia los restos del barco, en el que sólo encontraron un único superviviente – un niño. Entendieron la súbita llegada de este niño humano como la señal de un gran presagio, y concibieron un plan por el cual podrían ayudar a la humanidad de manera legítima. Llamaron al niño huérfano Estrella Gris, ya que la estrella es el símbolo de esperanza de la fe Shianti, y por la veta plateada en el cabello, negro como el azabache, del niño.

A la sombra de la cólera de la Diosa Ishir, educaron al niño como si fuera uno de los suyos y le enseñaron sus secretos. Dispusieron esmeradamente su aprendizaje, ya que su objetivo era proporcionar un salvador a la humanidad. Sus esperanzas residían en crear un adversario, provisto de las fuerzas de la sabiduría y la magia Shianti, a la altura de los poderes del perverso Rey-brujo de Shadaki, porque eran conscientes de que sólo con la muerte de Shasarak los hombres podrían ser libres una vez más para determinar su sino.

EL PRINCIPIO DE LA HISTORIA…

Eres Estrella Gris, entrenado en las artes secretas de un mago Shianti. Han pasado dieciséis años desde que llegaste a la Isla de Lorn, el reino oculto de la estirpe Shianti, cuando eres convocado a un encuentro con tus maestros.

'Estrella Gris,' dice Acarya, Alto Hechicero de los Shianti, 'has sido llamado a esta reunión para que podamos prepararte en una búsqueda de gran importancia. Tu pueblo, la raza de los hombres, se encuentra sometido por un cruel tirano, Shasarak, el Rey-brujo de Shadaki. Éste ha hecho pactos con demonios y ha capturado los espíritus de los caídos, para que cumplan sus órdenes como esclavos de ultratumba. Tiene la capacidad de controlar las mentes de los hombres; nadie puede oponérsele y la tierra en la que naciste se lamenta ante el cruel puño que oprime su corazón. No queda en pie poder alguno que pueda enfrentarse a las fuerzas del Rey-brujo. Nuestro antiguo voto a la Diosa Ishir nos prohibe cualquier intervención en la suerte de los hombres, y la Piedra Lunar yace ahora escondida en otro plano. Te hemos educado en los caminos de la magia Shianti con la esperanza de que algún día pudieras asumir esta búsqueda – recuperar la Piedra Lunar y utilizar sus poderes para destruir al Rey-brujo. Tú eres humano. Ninguna promesa te impide salir de la Isla de Lorn, ni te ha sido negado ayudar a la humanidad de modo alguno. Nada te obliga aceptar esta misión, aunque si rehusas emprenderla tu gente estará condenada a elegir entre la esclavitud y la destrucción a manos del Rey-brujo de Shadaki.'

Con valentía y sin titubear un momento, comunicas a Acarya tu decisión, aunque tu voz tiembla cuando hablas: 'Acepto la búsqueda de la Piedra Lunar. ¿Qué debo hacer?'

Se producen suspiros de alivio a tu alrededor. 'Nos haces sentir orgullosos de este día, hijo de hombres,' dice Acarya, sonriendo. 'La Piedra Lunar está oculta en el plano del Daziarn, al cual sólo se puede penetrar localizando su portal. Sabemos que éste se puede encontrar en las tierras de los hombres, donde se lo llama "Portal de las Sombras". Sin embargo, raramente permanece en cualquier sitio durante más de un día y es invisible a la vista de los humanos. Por este motivo, debes buscar a la Tribu Perdida de Lara, una raza de criaturas primitivas, pero portentosas, a los que llamamos los Kundi. Ellos poseen el don de la visión astral, lo que les permite ver el Portal de las Sombras. Una vez, hace mucho tiempo, los Kundi habitaban los bosques y las montañas de Lara. Antes de que el ejército Shadakine invadiera las provincias libres del sur, tuvo que atravesar las montañas de Lara por el Paso de Morn. Allí, el ejército de Shadaki era emboscado a menudo y entorpecido por los Kundi, que siempre se escabullían en la seguridad de los bosques antes de que los Shadakine pudieran tomar represalias. Al final, desesperado, el Rey-brujo incendió los bosques, y los Kundi se vieron forzados a huir. A día de hoy, nadie está seguro de a dónde fueron los Kundi, y

por tanto los hombres se refieren a ellos como la Tribu Perdida de Lara. Tu primer objetivo es encontrar a la tribu perdida y convencerles de que te guíen hasta el Portal de las Sombras. Tu entrenamiento aún está incompleto, pero debes comenzar la misión sin demora. El Imperio Shadakine se extiende ya hasta la misma costa del Mar de los Sueños, y el poder del Rey-brujo crece a cada día que pasa. Nuestra presencia le es conocida y a menudo vuelca hacia nosotros su atención, poniendo a prueba nuestras defensas y comprobando la medida de nuestros poderes. Está ávido de nuevas conquistas y aunque por ahora nos teme, es seguro que llegará el día en el que cruzará el Mar de los Sueños para desafiar a los Shianti.'

Acarya pone sus manos sobre tus hombros y te mira fijamente a los ojos. 'El destino de la humanidad y de los Shianti depende del éxito de tu misión. Encuentra la Piedra Lunar, Estrella Gris… Eres nuestra única esperanza; si fallas, todo estará perdido.'

LAS REGLAS DE JUEGO

Usa la *Carta de Acción* para anotar los resultados de tu aventura.

Antes de iniciar la aventura, debes descubrir con qué eficacia te han preparado tus maestros Shianti para la misión, determinando tu pericia para la lucha –DESTREZA EN EL COMBATE-, tu disposición mental –VOLUNTAD- y tu aguante físico –RESISTENCIA. Para realizar este proceso, toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte*, que aparece al final del libro. Si el lápiz señala 0, cuenta como cero.[1]

El primer número que obtengas de este modo en la *Tabla de la Suerte* representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por lo tanto, es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que obtengas de la *Tabla de la Suerte* representa tu VOLUNTAD. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla VOLUNTAD de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 6 en la *Tabla de la Suerte*, tendrás una VOLUNTAD de 26). Si decides lanzar un hechizo o usar el poder de tu Bastón de Mago, verás reducidos tus puntos de VOLUNTAD. Si en un momento dado tu VOLUNTAD cae hasta cero, no podrás emplear ninguno de tus hechizos ni tu Bastón de Mago. Los puntos de VOLUNTAD perdidos pueden recuperarse durante el curso de la aventura y es posible elevar tu VOLUNTAD por encima del total con el que comenzaste la aventura.

El tercer número que obtengas de la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 8 de la Tabla de la Suerte,

[1] *N. del T.*: Se recomienda utilizar un dado de 10 caras para ésta y cualquier otra tirada que haya que realizar a lo largo de la aventura.

tendrás 28 puntos de RESISTENCIA). Si eres herido en combate, perderás puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, has muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero nunca pueden exceder del número total con el que has comenzado la aventura.

PODERES MÁGICOS

Al comenzar la aventura, tu aprendizaje en la senda de la magia está incompleto. Has dominado sólo *cinco* de los siete Poderes Mágicos que los Shianti denominan *Magias Menores*. La elección de estos cinco Poderes debes hacerla tú mismo. Todas las Magias Menores te serán de utilidad en algún momento de tu misión, así que elígelas con cuidado. Tu supervivencia puede depender de la correcta aplicación de un determinado Poder Mágico en el momento apropiado.

Los siete Poderes Mágicos disponibles se citan a continuación. Cuando hayas elegido tus cinco Poderes, anótalos en el apartado de Poderes Mágicos de la *Carta de Acción*.[2]



HECHICERÍA

Este Poder permite a un mago transformar sus pensamientos o intenciones en energía mágica. Mediante la concentración de su voluntad, podrá crear escudos mágicos de fuerza, atrancar puertas o mover objetos. La Hechicería consume más puntos de VOLUNTAD que cualquier otro Poder Mágico, y es más eficaz cuando tus puntos de VOLUNTAD son altos.

Si eliges este Poder, escribe ‘Hechicería’ en tu *Carta de Acción*.

---

[2] Hay secciones de este libro que describen cómo utilizar un Poder Mágico y cuántos puntos de VOLUNTAD debes emplear, sin permitirte elegir y sin tener en cuenta que puedes no disponer del número de puntos de VOLUNTAD que se requiere. Puede que decidas sencillamente sustraer ese número concreto de puntos de VOLUNTAD. Esto te dejaría con una puntuación de VOLUNTAD negativa, o si ya lo era, haría que tu puntuación fuera todavía más negativa.

Alternativamente, puede que quieras emplear un método que se describe en la sección 175 de *‘La Guerra de los Magos’* (4º volumen de ‘El Mundo de Lobo Solitario’), que contiene un caso particular del uso forzoso de la magia: si no dispones de suficientes puntos de VOLUNTAD, utiliza puntos de RESISTENCIA en una proporción de 2 puntos de RESISTENCIA por cada punto de VOLUNTAD del que carezcas (por ejemplo: 4 puntos de RESISTENCIA = 2 puntos de VOLUNTAD). Evidentemente, si al utilizar este sistema tu puntuación de RESISTENCIA cae a 0, entonces habrás muerto igualmente y la aventura termina.

Fíjate en que, en los casos en que se te planteen varias opciones que puedan no requerir el uso de la magia, nunca podrás utilizar un Poder Mágico o tu Bastón de Mago si no dispones de suficientes puntos de VOLUNTAD. El método mencionado tampoco se puede emplear en los casos en que pierdas puntos de VOLUNTAD por una razón distinta del mero uso de la magia; por ejemplo, como resultado de ataques mágicos o mentales. En estas situaciones, puedes acabar con una puntuación de VOLUNTAD negativa.



ENCANTAMIENTO

El Poder del Encantamiento permite a un mago hipnotizar y atraer mediante el engaño a otras criaturas, así como crear ilusiones en las mentes de otros. Será capaz de extraer información de los demás, transmitiendo sus designios y propósitos al espíritu de éstos o provocando que crean que sucesos imaginarios están teniendo lugar en ese momento. Algunos seres especialmente inteligentes o con aptitudes mágicas pueden ser inmunes a los influjos del Encantamiento.

Si eliges este Poder, escribe ‘Encantamiento’ en tu *Carta de Acción*.



ELEMENTALISMO

El Poder de la magia elemental proporciona a un mago cierto control sobre los elementos naturales del Aire, Fuego, Tierra y Agua. A través de un estado de trance y salmodiando los encantamientos apropiados, puedes invocar la asistencia de los espíritus del Plano Elemental. Los Elementales tienen una muy escasa capacidad de comprensión de los hombres, y por este motivo un mago nunca podrá estar seguro de la naturaleza de la ayuda que los Elementales puedan enviarle.

Si eliges este Poder, escribe ‘Elementalismo’ en tu *Carta de Acción*.



ALQUIMIA

Un mago que posea el Poder de la Alquimia será capaz de crear pociones mágicas a partir de la mezcla de varias sustancias. Aplicando los ingredientes adecuados, una poción puede restaurar la energía perdida (por ejemplo, los puntos de RESISTENCIA, o la VOLUNTAD), o mejorar temporalmente diversas habilidades (por ejemplo, la DESTREZA EN EL COMBATE). El uso de la Alquimia faculta también a un mago para que pueda alterar la naturaleza de las sustancias (por ejemplo, transformar plomo en oro), pero debe tener a mano los ingredientes correctos y el equipo apropiado (por ejemplo, un almirez y un mortero). El empleo del Poder de la Alquimia no consume VOLUNTAD.

Si eliges este poder, escribe ‘Alquimia’ en tu *Carta de Acción*.



PREDICCIÓN

El Poder de la Predicción capacita a un mago para adivinar el futuro a través de la meditación. Un estado introspectivo posibilitará que el mago tome la decisión correcta cuando se enfrente a elecciones conflictivas o acciones que impliquen dificultad; que descubra el paradero de una persona con la que se ha encontrado en alguna ocasión, o de un objeto que ha visto alguna vez. También le permitirá determinar la verdadera naturaleza de un desconocido o de un objeto raro. Los seres y objetos mágicos a veces permanecen ocultos al poder de la Predicción.

Si elijes este Poder, escribe 'Predicción' en tu *Carta de Acción*.



PSICOMANCIA

Este Poder otorga a un mago la capacidad de deducir hechos sobre determinados sucesos al tocar objetos relacionados con ellos. Por medio de una intensa concentración, un mago puede depositar sus manos sobre cualquier objeto inanimado y visualizar escenas que han afectado a éste. Las visiones que produce el uso de la Psicomancia a menudo son crípticas, y toman la forma de un enigma o un acertijo. Algunos objetos mágicos ofrecen resistencia al uso de la Psicomancia y pueden, a veces, comunicar una información engañosa o llevar a conclusiones erróneas.

Si eliges este Poder, escribe 'Psicomancia' en tu *Carta de Acción*.



INVOCACIÓN

El dominio de este Poder concede la posibilidad de establecer contacto con el reino de los espíritus. Un mago que desee hablar con los muertos, o llamar a un ente del mundo espiritual, debe dibujar un pentáculo mágico y entrar en trance cuando, al entonar el sortilegio adecuado, alcance el Plano Espiritual. Al permanecer dentro de la protección de un pentáculo mágico, el mago puede considerarse relativamente a salvo de todo daño. Si quiere hablar con un cadáver, especialmente el de aquellos cuyas primitivas vidas fueron buenas y honradas, entonces el mago puede esperar encontrar ayuda y

consejo. Sin embargo, contactar con aquellos que en su vida anterior fueron malvados o codiciosos puede ser una peligrosa, y a veces fatal, experiencia. Los espíritus malignos son reacios a volver al reino de los muertos y pueden intentar mediante engaños que el mago les libere al mundo de los vivos. Todos los espíritus, buenos y malos, exigirán algún servicio del mago a cambio de su ayuda. Cualquier error al realizar esta tarea, en todo caso difícil, puede tener como consecuencia que el mago pierda la vida.

Si eliges este Poder, escribe 'Invocación' en tu *Carta de Acción*.



BASTÓN DE MAGO

Tu Bastón es tu bien más preciado. Tiene la apariencia y el tacto de un báculo ordinario, pero es más resistente que cualquier metal conocido. Es tu principal arma de combate, ya que no has sido entrenado en el uso de cualquier otro modo de combate armado. Canaliza una potente energía que puedes desatar a tu voluntad con el poder de tu mente, y provoca un rayo de fuerza destructiva que libera con violencia desde su extremo superior. Cada vez que desencadenes este poder debes restar 1 punto de VOLUNTAD.

En el caso de que tu enemigo sobreviva a un ataque semejante, o que seas víctima de un ataque sorpresa, te verás forzado a entablar combate cuerpo a cuerpo y deberás intentar golpear a tu enemigo con el Bastón. Si tu ataque tiene éxito, lanzarás una descarga de energía desde el Bastón que será capaz de infligir un gran daño físico. Si deseas aumentar la cantidad de daño que inflijas de este modo, debes emplear más puntos de VOLUNTAD y, consecuentemente, multiplicarlos por el número de puntos de RESISTENCIA que pierda el enemigo. Por ejemplo, si decides gastar 3 puntos de VOLUNTAD en tu ataque, todos los puntos de RESISTENCIA que pierda el enemigo se verán multiplicados por tres.

Si entablas combate sin disponer de tu Bastón, resta 6 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si no llevas ningún tipo de arma, tendrás que reducir en 8 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE.[3]

EQUIPO

Llevas puesta la túnica gris y la capa con capucha de un Mago Shianti. Tu única arma es tu Bastón de Mago (anótalo en tu *Carta de Acción*, en el apartado de Armas). Llevas una mochila que contiene 4 Comidas (anótalas en el apartado Comidas de tu *Carta de Acción*), y te han entregado un mapa del Imperio Shadakine (anótalo en el

---

[3] Es posible que, en un momento dado, tu VOLUNTAD caiga por debajo de cero. Por ejemplo, si eres víctima de un ataque que consume VOLUNTAD, tu puntuación puede verse forzada a quedar bajo cero. Si tu VOLUNTAD desciende hasta cero o menos, no serás capaz de lanzar hechizos ni emplear las propiedades mágicas de tu Bastón de Mago hasta que tu puntuación vuelva a estar por encima de cero. Puedes seguir usando tu Bastón de Mago en combate como un arma corriente, pero debes reducir 6 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE.

apartado Objetos Especiales de tu *Carta de Acción*) que guardas dentro de la túnica.

Si has elegido la Alquimia como uno de tus Poderes Mágicos, dispondrás de una bolsa de cuero para las hierbas y pociones que cuelga de tu cinturón. La Bolsa de Hierbas contiene lo siguiente:

2 frascos vacíos para portar pociones.
1 vial de Salitre.
1 vial de Azufre.
Anota estos cuatro objetos en tu *Carta de Acción*.
Tu Bolsa de Hierbas puede contener un máximo de ocho objetos.

En tu último día en la Isla de Lorn, tus Maestros Shianti te ofrecen los siguientes regalos para ayudarte en tu misión. De acuerdo con la costumbre Shianti, puedes escoger uno de ellos. Éstos son:

Daga Enjoyada (Objeto Especial). Añade 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE cuando la utilices en una lucha.[4]

[4] Este Objeto Especial se puede usar en combate como si fuera un arma común. La bonificación de la Daga Enjoyada a tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo debería aplicarse cuando se utilice en un enfrentamiento. No deberías utilizar tu Bastón de Mago al mismo tiempo. Esto implicaría la penalización normal de -6 a tu DESTREZA EN EL COMBATE por no manejar el Bastón de Mago.

Por otra parte, puede que decidas que se puede empuñar la Daga Enjoyada a la vez que tu Bastón de Mago, y de este modo otorgar su bonificación a todos los combates cuerpo a cuerpo. Esto haría de la Daga Enjoyada un objeto mucho más útil.

Talismán Mágico (Objeto Especial). Añade 2 puntos a tu puntuación total de VOLUNTAD.[5]

Poción de Laumspur (Objeto de Mochila). Te permite recuperar 4 puntos de RESISTENCIA si la ingieres después de un combate. Hay suficiente para una dosis.

Cuando hayas hecho una elección, anota el objeto en tu *Carta de Acción* en el apartado que se indica entre paréntesis, y apunta cualquier efecto que pueda tener sobre tus puntuaciones de RESISTENCIA, VOLUNTAD o DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Ahora que tienes tu equipo, la siguiente lista te muestra cómo llevarlo. No necesitas tomar notas, ya que puedes acudir a esta lista en el transcurso de tu aventura.

BASTÓN DE MAGO – se lleva en la mano.
MOCHILA – colgada sobre los hombros.
COMIDAS – se llevan en la mochila.
DAGA ENJOYADA – ceñida a tu cinturón.
TALISMÁN MÁGICO – colgado de una cadena en torno al cuello.
POCIÓN DE LAUMSPUR – se lleva en la mochila.

[5] La bonificación que el Talismán Mágico confiere a tu puntuación de VOLUNTAD se añade a la misma una sóla vez, y no evita que ésta pueda caer hasta cero.

Cuánto puedes llevar

Armas
El número máximo de armas que puedes llevar es dos. Tu Bastón de Mago cuenta como un arma.

Objetos de la Mochila
Deben guardarse en la mochila. Como su espacio es limitado, sólo puedes guardar un máximo de ocho artículos a la vez en tu Mochila, incluidas las Comidas.

Objetos Especiales
Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres un Objeto Especial, se te dirá cómo has de llevarlo.

Nobles (moneda Shadakine)
Se llevan en el Bolsillo, que no puede contener más de 50 Nobles.

Comida
La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como un objeto de la mochila.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Carta de Acción* aparecerá escrito en el texto con las iniciales en mayúscula. A menos que se diga que se trata de un Objeto Especial, se llevará en la Mochila.[6]

[6] Si dominas la *Magia Menor* de la Alquimia y, por tanto, llevas una Bolsa de Hierbas, puedes guardar pociones, viales o ingredientes tanto en la Bolsa de Hierbas como en la Mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas
Tu DESTREZA EN EL COMBATE depende de tu Bastón de Mago. Si no tienes tu Bastón cuando entables un combate, debes restar 6 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin llevar ningún arma, restarás 8 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la aventura encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla (Recuerda que sólo puedes llevar dos armas a la vez).

Objetos de la Mochila
Durante tu viaje descubrirás varios objetos de utilidad que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes llevar un máximo de ocho objetos a la vez en la Mochila). Puedes cambiarlos o desecharlos en cualquier momento siempre que no estés implicado en un combate.

Objetos Especiales
Cada Objeto Especial tiene un propósito o un efecto determinado. Puede que se te diga cuando descubras el objeto, o puede que te sea revelado conforme avanza la aventura.

Dinero
La moneda del Imperio Shadakine es el Noble, una pequeña piedra de jade. El sistema monetario es totalmente ajeno a los Shianti, y por este motivo comienzas tu aventura sin dinero. Cada vez que mates a un enemigo, puedes hacerte con los Nobles que tuviera y guardarlos en el Bolsillo de tu capa.

Comida
Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene tomar una, perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

REGLAS PARA LOS COMBATES

Habrá ocasiones durante tu aventura en las que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Estrella Gris en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posibles.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA y de VOLUNTAD de Estrella Gris y los puntos de RESISTENCIA del enemigo en las casillas correspondientes de la sección de Resultados de los Combates de la *Carta de Acción*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Calcula la cantidad total de tu DESTREZA EN EL COMBATE actual, en base al arma que estés empleando (Recuerda que si entras en combate sin tú Bastón, debes restar 6 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si no llevas ningún arma, deberás restar 8 puntos).

2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es la *Puntuación en el Combate*. Anótala en la *Carta de Acción*.

3. Si estás utilizando tu Bastón de Mago, decide cuántos puntos de VOLUNTAD deseas emplear (Recuerda que debes gastar al menos 1 punto). Escribe este número en la casilla de VOLUNTAD de la sección de Resultados de los Combates.

Ejemplo
Estrella Gris (DESTREZA EN EL COMBATE 15, VOLUNTAD 23) es atacado por sorpresa por una Sombra Espectral (DESTREZA EN EL COMBATE 20). No tiene la posibilidad de eludir el combate, pero puede usar su Bastón de Mago contra la criatura cuando ésta se precipita sobre él. Resta la DESTREZA EN EL COMBATE de la Sombra Espectral de la suya, obteniendo una *Puntuación en el Combate* de -5 (15 – 20 = -5). Anota -5 en la *Carta de Acción* como la *Puntuación en el Combate*. Estrella Gris decide emplear 2 puntos de VOLUNTAD, que anota en la casilla de VOLUNTAD de la sección de Resultados de los Combates.

4. Cuando hayas decidido el número de puntos de VOLUNTAD que quieres emplear, y hayas determinado tu *Puntuación en el Combate*, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

5. Consulta la *Tabla de Resultados de los Combates*. En la parte superior de la tabla figuran los posibles resultados de la *Puntuación en el Combate*. Busca el número que resulte de cruzar tu *Puntuación en el Combate* con el número aleatorio que hayas escogido (los números aleatorios figuran a ambos lados de la tabla). Ya tienes el número de puntos de RESISTENCIA que ha perdido Estrella Gris. Para calcular

los puntos que ha perdido el enemigo, multiplica el número que aparece en la casilla referido a éste por la cantidad de puntos de VOLUNTAD que Estrella Gris ha decidido utilizar. Ahora tienes el número definitivo de puntos de RESISTENCIA perdidos tanto por Estrella Gris como por su enemigo en este asalto del combate. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; EG, los puntos perdidos por Estrella Gris).

Ejemplo
La Puntuación en el Combate entre Estrella Gris y la Sombra Espectral ha quedado fijada en -5, y los puntos de VOLUNTAD que consume Estrella Gris en 2. Si el número obtenido en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

Estrella Gris pierde 4 puntos de RESISTENCIA.
La Sombra Espectral pierde 5 puntos de RESISTENCIA, que multiplicado por 2 puntos de VOLUNTAD da un total de 10 puntos de RESISTENCIA perdidos.

6. Anota en la *Carta de Acción* los cambios en los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate, y rectifica los puntos totales de la VOLUNTAD de Estrella Gris.

7. A menos que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el siguiente asalto.

8. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combate se desarrolla hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Estrella Gris queden reducidos a cero. En ese momento, el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si muere Estrella Gris, la aventura habrá terminado. Si muere el enemigo, Estrella Gris continúa la aventura, pero con sus puntuaciones de RESISTENCIA y VOLUNTAD mermadas en función del resultado del combate.

Al final de este libro aparece un resumen de las Reglas para los Combates.

Eludir el combate

Durante la aventura puede que se te ofrezca la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuir el combate, calcula el resultado del combate en ese asalto de la forma habitual. Todos los puntos que pierda el enemigo como resultado de ese asalto se ignoran, y tú escapas de la lucha. Sólo Estrella Gris puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, ¡pero ése es el riesgo que implica huir! Sólo puedes eludir el combate si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

SABIOS CONSEJOS

Estás a punto de embarcarte en una misión de gran peligro, ya que tu viaje te llevará a una tierra desconocida dominada por el mal. Consulta el mapa y toma notas conforme vayas avanzando en la historia: seguramente te serán de gran utilidad en ésta y en futuras aventuras.

Descubrirás objetos que pueden resultarte de ayuda en tu misión. Algunos Objetos Especiales pueden ayudarte en próximas aventuras de Estrella Gris; otros pueden no ser más que pistas falsas sin ninguna utilidad real, así que escoge con atención cuáles decides conservar.

Sé prudente al emplear tus puntos de VOLUNTAD, pues tu VOLUNTAD es la fuente de energía de tus Poderes Mágicos y de tu Bastón de Mago. Una puntuación de cero puntos de VOLUNTAD te dejará débil y vulnerable ante cualquier ataque, incapaz de ofrecer una resistencia efectiva.

Sigue la senda de la sabiduría, Mago Estrella Gris. El camino de los necios es la vía a la perdición.

¡Buena suerte!

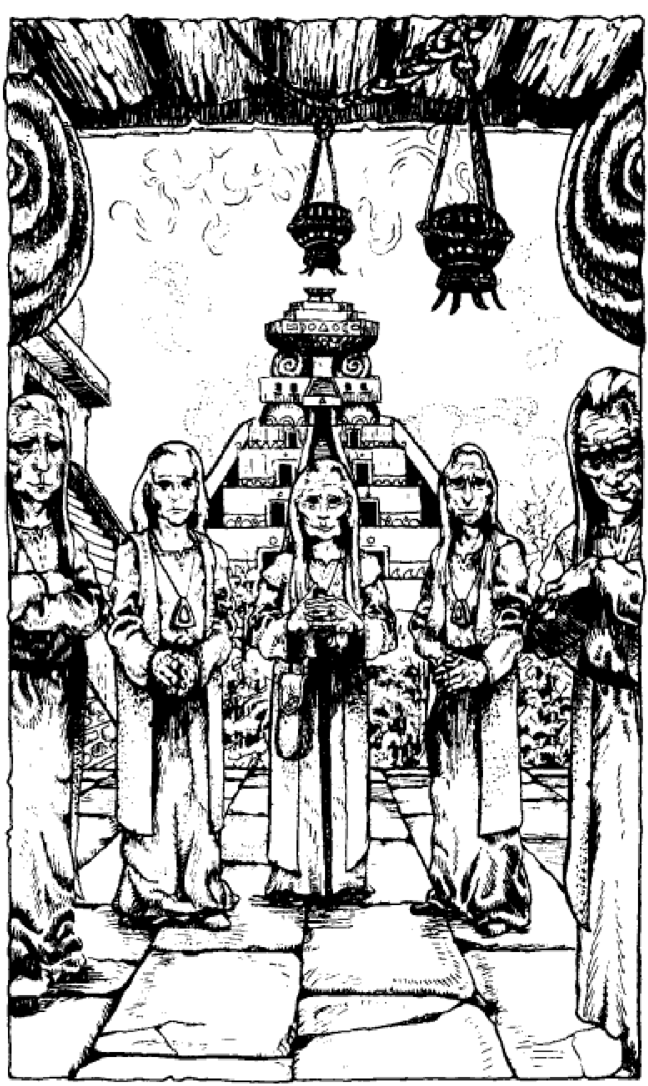
ESTRELLA GRIS, EL MAGO

1 – *Ilustración I*

Es una desapacible y fría mañana; la última que pasas en la Isla de Lorn. Con el corazón palpitándote con fuerza, entras en el templo sagrado de Amida para recibir la silenciosa bendición de tus maestros Shianti. Te rodean, con la cabeza inclinada hacia abajo en señal de meditación. Finalmente, la ceremonia termina y Maiteya, tu viejo amigo y mentor, se acerca y te agarra con firmeza de los hombros. Miras sus brillantes ojos y te ves reflejado en ellos, ya que los ojos de la raza Shianti no son de color alguno, como los de los hombres, sino que cuentan con pupilas que proyectan el reflejo como el cristal de un espejo.

'Estrella Gris,' dice, con una cálida sonrisa iluminando su sereno rostro, 'ha llegado la hora de irse. Viajarás lejos y tu camino estará lleno de peligros. No tengas miedo, pero ve con cuidado. Aunque partes con las enseñanzas y las bendiciones de los Shianti y llevas contigo el poder de tu Bastón de Mago, el sigilo y la discreción serán tus aliados. No dejes que la temeridad venza a la cordura. Marcha ahora y encuentra a la estirpe de los Kundi a la que llaman la Tribu Perdida de Lara. Eres el instrumento de nuestra voluntad, el portador de nuestras esperanzas. Tu misión ocupará en todo momento nuestras mentes y nuestros corazones.'

Sin decir una palabra, te das la vuelta y sales del templo, sin mirar atrás hasta que alcanzas la costa, donde una barca de vela te espera. Con un ligero suspiro, te despides de la isla que te ha visto crecer y empujas la pequeña embarcación hacia las gélidas aguas del Mar de los Sueños. Saltas dentro de la barca y zarpas, marcando el curso de


I. Con el corazón palpitándote con fuerza, entras en el templo sagrado de Amida.

la navegación hacia el oeste, hacia la lejana tierra firme del Imperio Shadakine.

Si dispones del Poder Mágico del Elementalismo y deseas utilizarlo para ayudarte en tu viaje, pasa al **202**.
Si no posees este Poder, o no quieres usarlo, pasa al **168**.

2

La carretera se dirige hacia el sur a través de las granjas y arrozales de la región. El camino se mantiene firmemente junto al curso del Río Azan a medida que éste tuerce hacia la gran Garganta de Azagad, un enorme cañón abismal de columnas de granito curtidas a la intemperie. Para mantener el secreto de vuestra presencia, evitáis los caseríos que se aprietan contra el río.

Camináis durante dos largos días y debes consumir 2 Comidas o perder 6 puntos de RESISTENCIA. Las regulares parcelas de los campos de arroz se vuelven cada vez más escasas, y finalmente dan paso a la monótona extensión de una improductiva llanura a la que llaman los Páramos Desiertos, desprovistos de toda población humana. Esa noche, acampáis a sotavento de un pequeño afloramiento de colinas.

Pasa al **24**.

3

Dejáis el camino y, después de recorrer un corto trecho entre la espesura que forman los árboles, descubres un pequeño claro, al abrigo de un enorme y elevado árbol de Acacia.

Decides descansar aquí. Tienes hambre y has de tomar una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. Debes dar dos de tus Comidas restantes (si te queda alguna) a Tanith y Shan. (Recuerda eliminarlas de tu *Carta de Acción*.)

No tenéis mantas y no te atreves a encender un fuego por temor a revelar vuestro escondite, pero afortunadamente es una noche cálida. Shan y Tanith insisten en que duermas mientras ellos hacen turnos para mantener la guardia. Irónicamente, adviertes que es la primera vez que se ponen de acuerdo en algo.

Si decides aceptar su ofrecimiento, pasa al **85**.
Si prefieres hacer la primera guardia, pasa al **275**.

4

Saltas sobre el árbol caído, usando tu Bastón como apoyo. Aupándote desde la parte superior, alcanzas la tupida rama de un gigantesco Azawood y te agarras a ella. Tu pecho se contrae de dolor cada vez que respiras, y el húmedo y maloliente aire se adhiere a las paredes de tu garganta. Trepas el elevado árbol, lenta y penosamente, mientras que columnas de insectos marchan de forma despiadada tras de ti; sus pinzas rechinando y chasqueando con alocada furia.

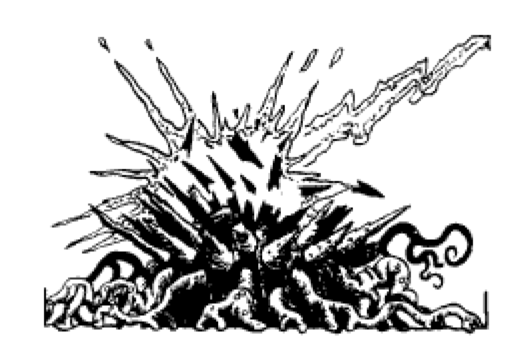
Ignoras inflexiblemente el dolor salvaje que recorre tu pierna herida. Al mirar hacia arriba, sueltas un quejido de desánimo, ya que una hilera de Mantis de las Cavernas se ha adelantado de algún modo al ramaje que se levanta sobre tu cabeza. Las que te siguen detrás están casi sobre ti y, en un acto desesperado, gateas sobre la rama más cercana. Cuanto más te arrastras a lo largo del cada vez más estrecho miembro del árbol, mayor es el grado de inclinación de éste, a medida que se comba bajo tu peso.

Te vuelves para ver una fila de insectos deslizándose por la rama hacia ti: no hay escapatoria. Con un último conato de energía, empleas todos tus restantes puntos de VOLUNTAD en un intento de despejar la rama de Mantis de las Cavernas.

Pasa al **350**.

5

Desatas un rayo con tu Bastón sobre la planta que acosa a Shan. Ésta se desintegra rápidamente debido a la abrasadora llama azul, pero el esfuerzo te ha supuesto 2 puntos de VOLUNTAD.



De repente, te percatas de que varias enredaderas se están ciñendo a tus piernas. Cuando te estrellas contra el suelo, uno de los tentáculos se enrolla alrededor de tu cuello y tira de ti hacia las venenosas

agujas de otra planta Yaku. Estás siendo lentamente estrangulado hasta la asfixia, por lo que debes perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **42**.

6

Avanzáis progresivamente hacia el interior de los 'Dientes del Dragón'. El sol golpea con rabia sobre vuestras cabezas. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA debido al cansancio provocado por el calor, antes de dar con la cara más alejada de la garganta y divisar el Gran Muro de Azakawa.

A la luz del atardecer, contemplas con temor reverencial la encumbrada pared del acantilado, que se extiende como una enorme cortina de roca de este a oeste hasta donde alcanza la vista.

Seguís adelante, deseosos por llegar al Azanam al anochecer.

Pasa al **325**.

7

Te enteras de que la chica se llama Tanith. Es una principiante en las artes de la brujería y está al servicio de la Madre Magri, su protectora y maestra. Es muy bella y tiene el cabello largo, oscuro y despeinado, y unos desenfadados ojos verdes. 'Dicen que eres un mago y que has desafiado la clarividencia de la Piedra Kazim,' comenta, con curiosidad.

'Pues claro,' respondes, con cierta arrogancia, queriendo impresionar a esta harapienta, pero encantadora, criatura.

'Eso está muy mal,' dice ella, meneando la cabeza. 'La Madre Magri te torturará. Los métodos de Shadaki son muy crueles. Esta noche, te llevarán a la Cámara de las Tinieblas y experimentarás un gran dolor y pánico.'

'Entonces debo escapar de este lugar,' dices, con temor. '¿Puedes ayudarme?'

Tanith te mira con asombro, con una expresión asustada en la cara. 'No… no… el peligro… No puedo… ¡No puede ser!' Coge una flor seca del bolsillo de su vestido, y espolvorea sus pétalos machacados sobre tu comida. 'Esto te ayudará a fortalecerte antes de tu ordalía,' explica, con voz trémula. 'No puedo hacer más.' Se pone en pie. 'Lo siento…' Vacila, con un tono de añoranza en su voz, y luego desaparece.

Pasa al **270**.

8

Te escurres al resguardo de la minúscula abertura, apenas lo suficientemente amplia para contenerte, y adviertes de inmediato un pequeño túnel que conduce hacia arriba. La fantasmal niebla del Lago Shenwu se cuela dentro de la planta de la cueva, iluminando tenuemente el techo y las lisas paredes de la misma.

Estás cansado y necesitas dormir.

Si deseas dormir aquí, pasa al **14**.
Si prefieres meterte en el túnel, pasa al **19**.

9

Luchas valerosamente contra la Mantis soldado, pero pronto el nido al completo cae sobre ti y, en cuestión de minutos, han despojado la carne de tus huesos.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

10

Te levantas y caminas hacia Tanith, que alza la vista con expresión asustada.

‘Estrella Gris,’ gime, ‘Yo… no he podido resistir. Lo siento…’

Si tienes la Piedra Kazim de la Madre Magri, pasa al **51**.
Si no la tienes, pasa al **90**.

11

Antes de que los Shadakine lleguen a acercarse, liberas una descarga de energía desde tu Bastón, matando en el acto a uno de ellos. El ataque te consume 1 punto de VOLUNTAD. El otro guerrero retrocede. En un primer momento, piensas que sencillamente ha perdido el valor, pero luego te das cuenta, angustiado, de que se aproximan más Shadakine por detrás. Van armados con ballestas, que te apuntan directamente.

‘Ríndete o muere,’ grita uno de los Shadakine.

Si deseas rendirte, pasa al **300**.
Si decides atacar, pasa al **66**.
Si deseas dar media vuelta y echar a correr, pasa al **20**.

12

Empleando 3 puntos de VOLUNTAD, eres capaz de abrir un camino entre los humeantes restos de las Yaku. Pronto os libráis completamente de ellas y, a la luz de poniente, conseguís tener a la vista el Gran Muro de Azakawa.

Pasa al **325**.

13

El bosque queda muy cerca y la noche es oscura. Afortunadamente, no os han visto. Os introducís entre la maleza del lindero del bosque y permanecéis tan inmóviles como os es posible cuando el carro Shadakine pasa traqueteando atropelladamente. Las maliciosas cuchillas de los ejes de las ruedas desprenden chispas cuando el carro cruza peligrosamente cerca de vuestro escondite.

Una vez que ha pasado, esperáis conteniendo el aliento durante varios minutos, pero el carro no regresa.

Pasa al **75**.

14

Este es un sueño del que ya no despertarás. Las ponzoñosas emanaciones te envuelven mientras duermes. La cueva se ha convertido en tu sepulcro y tu cuerpo jamás será hallado.

Tu misión ha fracasado.

15

Dejáis atrás las Colinas Chansi y cruzáis una vez más el Río Suhni, siguiendo su tortuoso discurrir a través del espeso bosque. Tanith retoma su pequeño juego de invocación; un espectáculo que todavía te resulta molesto. Shan os conduce por el bosque, pero esta vez no encontráis patrullas Shadakine.

No necesitas ejecutar ningún Poder Mágico, de modo que puedes recuperar puntos de VOLUNTAD y de RESISTENCIA hasta el valor de la mitad de tus totales actuales. (Recuerda que, al contrario que tu puntuación total de VOLUNTAD, tu puntuación total de RESISTENCIA nunca puede superar el número con el que comenzaste la aventura.)[7]

Pasa al **218**.

16

Cuando aceptas la miserable suma de 20 Nobles, el viejo se anima visiblemente. Te tiende las 20 piedras de jade y tú las introduces en el Bolsillo de tu capa. Anótalas en tu *Carta de Acción*.

Tratas de sonsacarle alguna información y le preguntas sobre la leyenda de la Tribu Perdida de Lara. Sin embargo, se muestra reacio a hablar, apartando la mirada de ti y moviéndose inquieto, apoyándose en un pie y otro, aparentemente ansioso por irse.

‘Pruebe en la Taberna de la Luna Sonriente al final de aquella calle,’ murmura finalmente. ‘Hallará multitud de viajeros con los que charlar allí.’

Siguiendo la dirección de su dedo, ves una estrecha callejuela oscura que parte del área del puerto. Cuando te vuelves hacia él, te encuentras con que estás solo. El viejo ha desaparecido en la noche.

Si quieres dirigirte a la calle estrecha, pasa al **200**.
Si prefieres explorar el acceso al puerto, pasa al **100**.

17

Te adentras en el agua viscosa y enfangada, e inmediatamente chillas de dolor. Sientes como si tu carne estuviera ardiendo. Caes de cabeza sobre las aguas envenenadas del Lago Shenwu y, en cuestión de minutos, te has ahogado.

El Lago Shenwu se ha cobrado otra víctima, y tú has fracasado en tu misión.

18 – ***Ilustración II***

Parece que tus nuevos compañeros depositan gran fe en tu liderazgo; una confianza que sólo se ve ligeramente debilitada cuando admites que apenas tienes idea de adónde ir. Les explicas que tu misión consiste en encontrar a la Tribu Perdida de Lara (aunque no les cuentas su origen ni su verdadero propósito), y sugieres que Shan os guíe. ‘Sin embargo, no pesa sobre vosotros obligación alguna de

[7] La naturaleza exacta de esta regeneración de RESISTENCIA y de VOLUNTAD tal vez no quede muy clara. Existe un consenso general según el cual deberías multiplicar tus puntuaciones actuales de RESISTENCIA y VOLUNTAD por 1,5. Es decir, puedes aumentar la mitad del valor de tus puntos actuales de RESISTENCIA a tu puntuación, sin olvidar que no puede exceder el valor inicial; y puedes aumentar la mitad de tu valor de VOLUNTAD actual a tu puntuación, independientemente de si ésta excede o no su valor inicial.



II. Se produce una pausa durante la que consideráis el problema entre todos

permanecer a mi lado,' les dices a Tanith y Shan. 'Sois libres de hacer lo que queráis.'

'Por mi parte, no tengo ningún otro sitio al que ir,' dice Tanith. 'La Madre Magri era una maestra cruel y ayudaré de buen grado a cualquiera que se oponga al mandato del Rey-brujo y de sus servidores.'

'Y yo también,' dice Shan. '¿Pero qué camino tomaremos? Debemos ponernos en marcha, porque es seguro que los Shadakine nos están buscando.'

Se produce una pausa durante la que consideráis el problema entre todos. Finalmente, preguntas si tienen alguna indicación. Shan aconseja viajar hacia el sur, hasta el Azanam, donde él cree que es más probable que se encuentre la guarida de la tribu perdida, y se ofrece a guiarte hasta allí.

'Pero si estás equivocado,' dice Tanith, 'habremos viajado muy lejos y nos meteremos en un gran peligro innecesariamente. Precisamos orientación. A tres días de camino al norte de aquí vive Jnana el Juicioso, un erudito asceta, "el que no sirve a ningún amo". Puedo conducirte hasta él.'

Si posees el Medallón del 'Redentor' *y* el Vial de Líquido Rosado, pasa al **264**.
Si decides aceptar las indicaciones de Shan, pasa al **190**.
Si deseas buscar el consejo de Jnana el Juicioso, pasa al **134**.

19

El túnel es muy angosto y tienes que arrastrarte con manos y rodillas. Éste se inclina poco a poco hacia arriba y, a medida que sigues adelante, tu cuerpo se aprieta cada vez con mayor estrechez contra las llanas paredes de piedra. Sientes que pronto vas a asfixiarte entre esta claustrofóbica negrura. Finalmente, con gran alivio, llegas al final del túnel y te empujas a través del mismo, sudando y resollando.

Todavía está oscuro como boca de lobo, pero eres capaz de ponerte de pie y percibes que te encuentras en una especie de caverna.

Si dispones de Antorcha y Yesca, y deseas encender la Antorcha para ver a tu alrededor, pasa al **35**.
Si prefieres hacer uso de 1 punto de VOLUNTAD para crear un pequeño halo de luz sobre tu Bastón de Mago, pasa al **46**.
Si no tienes ninguno de estos objetos, o no deseas utilizarlos, pasa al **59**.

20

Sólo transcurren unos segundos antes de que te arrepientas de tu absurda decisión. Los guerreros Shadakine no sienten el menor reparo en disparar a un hombre por la espalda, y tu cuerpo pronto queda fatalmente acribillado por dardos de ballesta.

Tu vida y tu búsqueda encuentran aquí su fin.

21

Váis caminando por la carretera y, para sorpresa de Shan, halláis que se encuentra desierta. ‘No lo entiendo,’ dice, perplejo. ‘Esta carretera es normalmente un hervidero de comerciantes.’

Lleváis caminando unas tres horas cuando divisas un carromato estacionado a un lado del camino. Un grupo de hombres está sentado en torno a una hoguera cerca de un pequeño soto. ‘Esperad aquí,’ dice Shan. ‘Veré si puedo sacarles alguna información a estos mercaderes sobre el camino que se nos presenta más adelante.’

Vuelve al poco rato, llevando una espada corta. Sonríe de oreja a oreja. ‘Una ganga,’ dice. ‘Por sólo 5 Nobles. Debe de valer al menos 20. Siempre hay que estar dispuesto a cerrar tratos con un tonto,’ expresa alegremente.

‘¿Qué hay de la carretera?’ pregunta Tanith, impacientándose. ‘¿Por qué se encuentra vacía?’

‘Los Shadakine nos están buscando,’ responde. ‘Los caminos y los puentes han sido cerrados hasta que nos descubran. Esos mercaderes se encuentran bloqueados y han tenido que acampar.’

‘Tendremos que mantenernos a cubierto en el bosque de ahora en adelante,’ anuncias, preocupado. Penetráis en el bosque y proseguís vuestro viaje con cuidado.

Pasa al **39**.

22

Recorres el sinuoso túnel en ascenso, pero te ves forzado a detenerte tras un pequeño intervalo. El pasadizo de bajo techo se encuentra ahora en la más absoluta oscuridad y ni siquiera llegas a ver tu mano extendida delante de la cara. Si tienes una Antorcha y Yesca, puedes encender la Antorcha para ayudarte a ver el camino. Si no llevas una Antorcha, o prefieres no usarla, puedes gastar 1 punto de VOLUNTAD para crear una luz sobre el extremo superior de tu Bastón de Mago. Esta luz durará hasta que decidas extinguirla y no tendrás que gastar más puntos de VOLUNTAD para mantenerla encendida.

Si decides continuar a oscuras, pasa al **122**.
Si eliges iluminar el camino, pasa al **334**.

23

Caminando con tanta ligereza como te resulta posible, giras a la derecha, con Shan detrás de ti siguiéndote de cerca. Al final del corredor hay dos escaleras que conducen hacia arriba.

Si tienes el Poder de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **92**. (Anota primero el número de esta sección, ya que necesitarás volver a ella después.)
Si deseas tomar la escalera de la izquierda, pasa al **137**.
Si deseas tomar la escalera de la derecha, pasa al **321**.

24

Caes en un letargo inquieto en el que te sientes turbado por extraños sueños. Despiertas con un sobresalto en mitad de la noche y ves a Tanith agachada sobre los agonizantes rescoldos de la hoguera, que arden con una débil luz anaranjada.

Si deseas averiguar qué ocurre, pasa al **10**.
Si deseas fingir que estás durmiendo, pasa al **33**.

25

Reconoces la reducida antecámara. Fue aquí donde la Madre Magri te sometió a la prueba de la verdad, empleando la Piedra Kazim. La horrible esfera brillante permanece en el centro de la habitación vacía, sobre una pequeña mesa, emitiendo una lánguida luminosidad.

Si deseas adueñarte de la Piedra Kazim, pasa al **77**.
Si deseas abandonar la antecámara de inmediato, pasa al **129**.

26

Al echar un vistazo hacia atrás, adviertes la figura de un hombre pequeño, de gesto huidizo, escurriéndose entre las sombras que proyecta la vacilante luz de las antorchas. Te están siguiendo.

Si deseas actuar como si nada ocurriera, pasa al **97**.
Si deseas enfrentarte al hombre de aspecto taimado, pasa al **166**.
Si prefieres abandonar la plaza del mercado y echar a correr, pasa al **241**.

27

Con tu Bastón todavía crepitando de una incontenible energía que ilumina el callejón, das media vuelta y echas a correr con todas tus fuerzas hacia la reducida callejuela.

Pasa al **195**.

28

Con un rápido y sencillo movimiento, te levantas sobre los hombros de quienes te llevan encima. El populacho suelta una emocionada ovación, que termina en silencio cuando te sumerges entre la masa de gente que se amontona estrechamente tras de ti. Sus cuerpos amortiguan tu caída e, ileso, gateas apresuradamente entre sus pies.

Oyes el inconfundible sonido de la gente aullando de dolor a medida que dos guerreros Shadakine abren un sangriento camino a través del muro humano que les separa de ti.

Si deseas ayudar a la gente a la que acabas de dejar desamparada, pasa al **308**.
Si prefieres escapar al abrigo del caos resultante, pasa al **336**.

29 – *Ilustración III*

A medida que comienza a hacerse más angosto, las una vez claras aguas del Río Azan se vuelven de un marrón turbio. Cerca de la orilla hay multitud de ensenadas poco profundas en donde las charcas estancadas y áreas pantanosas se ven cubiertas por masas de zarcillos que se asemejan a sogas. Estas enredaderas forman las ramas de una planta enorme denominada Yaku. Las lianas son trepadoras sensibles que serpentean por el suelo hacia la charca o hacia el caudal principal, ya que el resto del calizo cañón es árido. En el centro de las plantas Yaku hay un racimo de agujas puntiagudas, y Shan te avisa para que te mantengas bien atento ante estas púas venenosas.



III. Las charcas estancadas y pantanosas están cubiertas de masas de zarcillos

Cada vez se vuelve más complicado permanecer cerca del cauce del río sin que los grupúsculos de enredaderas de Yaku bloqueen vuestro camino.

Si deseas alejarte del Río Azan y del difícil terreno que lo rodea, pasa al **54**.
Si prefieres mantenerte cerca del río, para seguir de este modo una vía directa hacia el Muro de Azakawa y los brumosos bosques del Azanam que se hayan sobre éste, pasa al **104**.

30

Resulta imposible ver a qué tallo de Yaku están ligadas las enredaderas, de modo que atacas al zigzagueante matojo mediante una amplia y arrolladora onda de tu Bastón, que se interpone ante todas ellas. Consumes 2 puntos de VOLUNTAD.

Has tomado la decisión correcta; has segado todas las lianas que te amenazaban. Estás a salvo… de momento.

Pasa al **128**.

31

Estás muy cansado. Cierras los ojos, fatigado, y pides a los Elementales su ayuda. Tu reclamo termina y, en un primer momento, parece que no hubiera tenido éxito. Después, escuchas el sonido del agua precipitándose: una ola gigantesca se eleva en la distancia a lo largo del curso del río. La blanca cresta espumosa de la ola se encumbra sobre el puente en la figura de una mano extendida. Los acuosos dedos se cierran para formar un inmenso puño que se estrella contra el puente, aplastándolo como si estuviera construido con astillas, y empapándoos a los tres cuando lo arrastra río abajo.

'¡Qué asombroso poder!' exclama Tanith, cuyos ojos brillan de admiración y con deleite infantil.

El hechizo te ha consumido 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **75**.

32

Empuñas tu Bastón con habilidad, escudándote del mortífero toque de la criatura cuando ésta pasa por encima de tu cabeza. Observas que el Quoku se desliza por el aire, volando en un amplio círculo para posicionarse en su siguiente ataque.

De pronto, el Quoku se lanza en picado hacia Shan.

Si deseas intentar atacar a distancia al Quoku, pasa al **107**.
Si deseas tratar de defender a Shan del ataque, pasa al **57**.

33

Tanith está hablando en voz baja, dirigiendo sus palabras a la hoguera. 'No, Madre, yo no… no puedo…' Una silueta menuda se estremece sobre el reducido fuego. Obviamente, se encuentra muy angustiada. ¿Quizá le aflige su conciencia?

Si deseas averiguar qué ocurre, pasa al **10**.
Si deseas dejar a Tanith en la intimidad de sus propios pensamientos, pasa al **69**.

34

El callejón está desierto. Caminas con precaución en la oscuridad, escudriñando entre las lóbregas sombras. De repente, te agarran por detrás y te ponen un cuchillo contra la garganta.

'Date la vuelta,' susurra una voz, amenazadoramente. 'Despacio, o te rajaré la garganta. Luego, entrégame tu dinero.'



Te vuelves lentamente hacia el andrajoso ladrón.

Si no tienes dinero alguno, o tienes dinero pero no deseas entregarlo, pasa al **76**.
Si prefieres entregarle tu dinero, pasa al **133**.

35

Gracias a la llameante luz, ves una reducida cámara de muros lisos. No parece ni una caverna natural, ni nada que un hombre hubiera podido excavar. El suelo está sembrado de hojas secas, ramitas, unos cuantos huesos dispersos y una vetusta capa de polvo. De la caverna parte otra galería, ligeramente más ancha que la que acabas de traspasar. De ella se despide una leve brisa que refresca el rancio ambiente.

Te estás quedando dormido de pie y, olvidándote de toda precaución, decides que vas a descansar aquí, ya que parece que la caverna llevara desierta mucho tiempo. Extingues la luz y te echas a dormir.

Pasa al **59**.

36

'Me llamo Tanith,' anuncia la chica. '¿Cómo te llamas tú?' Le dices tu nombre, todavía confundido ante su aparente frialdad.

'Estoy aprendiendo las artes de la brujería al servicio de la Madre Magri,' continúa. 'Ella dice que eres un mago, ¿es eso cierto?'

'Pues claro,' respondes, con cierta arrogancia. Por alguna razón, deseas impresionar a esta bella muchacha de cabello oscuro, indómito y despeinado, aspecto harapiento y penetrantes ojos verdes.

'Eso está muy mal. La Madre Magri tendrá que torturarte, como enemigo del Rey-brujo. Te llevará a la Cámara de las Tinieblas.'

'Entonces debo salir de aquí,' sueltas de sopetón. '¿Puedes ayudarme?'

'He soñado a menudo con abandonar este lugar,' dice pensativa. 'Tal vez podrías llevarme contigo.'

‘Sí… sí,’ dices, complaciéndola para que te ayude. Ella hace una pausa, con una expresión vacía en su rostro. ‘Pero sería necesario algo más que un muchacho y un tipo gordo para hacer eso,’ contesta con aspereza, rompiendo de pronto a reír de forma infantil. Y se aleja airadamente con una expresión presumida, dejándote con toda esperanza rota.

‘Debe de haber venido a mofarse de nosotros,’ dice Shan. ‘¡Qué gente tan malévola estos Shadakine!’ Acabas tu comida e intentas concebir un plan que te permita alcanzar la libertad.

Si deseas tratar de dormir para restablecer tus fuerzas, pasa al **201**.
Si no quieres dormir, pasa al **144**.

37

Tras un rápido registro del cuerpo, encuentras las Llaves del Carcelero (un Objeto Especial que llevas en la mano) y 3 Nobles. Puedes quedarte estos objetos y también su Daga, si lo deseas. Recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*.

No hay otra salida de esta habitación, así que te diriges de vuelta hacia la otra escalera.

Pasa al **137**.

38

Durante tres días remontáis el camino a lo largo del Río Suhni a medida que éste serpentea atravesando el corazón del bosque. No lleváis provisiones, pero Tanith es capaz de conseguir alimento para todos. Muestra un misterioso dominio sobre los animales, convocando a las hipnotizadas criaturas ante si en una extraña lengua para después retorcerles el pescuezo con frialdad.

En vuestro viaje, os las ingeniáis para evitar las frecuentes patrullas Shadakine que siguen de cerca vuestra ruta, y puesto que no precisas utilizar ningún tipo de magia, puedes restablecer 2 puntos de VOLUNTAD y 4 puntos de RESISTENCIA a tus valores actuales.

Descubres matorrales de la hierba Laumspur que crecen junto al río y decides recoger un poco. Si dispones del Poder Mágico de la Alquimia, puedes guardarlo en tu Bolsa de Hierbas. Recuerda apuntar el Laumspur en tu *Carta de Acción*. Al tomarlo, te permitirá recuperar 4 puntos de RESISTENCIA. Si no tienes el Poder de la Alquimia, debes ingerir el Laumspur cuando está fresco para poder recobrar 4 puntos de RESISTENCIA, y no puedes conservarlo.

Mientras que estás recogiendo el Laumspur, aparecen súbitamente en el bosque tres guerreros Shadakine. Habéis sido emboscados.

Pasa al **117**.

39 – *Ilustración IV*

Shan dirige la marcha a lo largo de un antiguo sendero en desuso, moviéndoos bajo la protección del lindero del bosque. Inesperadamente, se detiene, entornando la cabeza a un lado y escuchando atentamente.

‘He oído un grito, delante de nosotros. ¡Escuchad!’ A distancia, puedes oír voces sofocadas y el sonido de acero contra acero.



IV. Los caballeros defienden un carromato pesadamente cargado

Con precaución, os acercáis sigilosamente y espiáis a través de la densa maleza.

Seis caballeros con armadura, cubiertos con capas azules y rojas, están luchando contra veinte guerreros Shadakine. Los caballeros defienden un carromato pesadamente cargado que permanece en mitad de un amplio puente de piedra. Subido en el carro va sentado un hombre desarmado, vestido suntuosamente, que otea el combate con temor. Él y sus caballeros se ven superados en número. Aunque son diestros hombres de armas, como demuestran los muchos cadáveres de los Shadakine, se hallan duramente acosados, y tienen pocas opciones de resistir en el puente.

'No tienen ninguna posibilidad,' murmuras.

'Pero no son soldados corrientes,' replica Shan. 'Mira el emblema de sus escudos – una montaña coronada por dos estrellas. Visten las Armas Reales de Durenor. Son Caballeros de la Montaña Blanca, señores guerreros de Durenor, un reino libre en el lejano norte.

Si vas a continuar tu viaje hacia el sur a lo largo del Río Azan, tendrás que atravesar de algún modo esta batalla sin que los Shadakine te vean.

Si deseas acudir en ayuda de los Caballeros de la Montaña Blanca, pasa al **55**.
Si deseas tratar de eludir la batalla y cruzar la carretera, pasa al **208**.

40

Te marchas del puerto apresuradamente a través de la angosta calleja, moviéndote con rapidez entre portales y sombras como una bestia acosada. A ambos lados de la calle se levantan los elevados edificios de varios almacenes y el único sonido que puedes oír es el de tus propios pasos.

Has recorrido sólo un corto trecho cuando llegas a un cruce. Tanto la bocacalle derecha como la izquierda conducen a sendos callejones, mientras que la calle estrecha continua de frente.

Si posees el Poder Mágico de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **64**.
Si deseas girar hacia el callejón izquierdo, pasa al **223**.
Si deseas girar hacia el callejón derecho, pasa al **76**.
Si prefieres continuar a lo largo de la calle estrecha, pasa al **195**.

41

Corres por un prolongado y tortuoso pasillo. Muchas puertas asoman a lo largo del corredor, pero no tienes modo de saber cuál abrir. Miras al frente y un escalofrío te recorre la columna. Al otro extremo del pasaje ves a alguien aproximarse, portando un alto bastón.

Pasa al **349**.

42

Ahora estás atrapado por un creciente número de enredaderas que se enroscan alrededor de tu cuerpo. Con un bramido de frustración, Shan rebana el tentáculo que se anuda en torno a tu cuello y brazos. Pero teme estar luchando una batalla en vano, ya que las púas venenosas de la planta Yaku se ciernen a sólo unas pulgadas de tu cara. Ambos os véis apresados por una red de envolventes lianas. Para mayor desconsuelo, pierdes posesión de tu Bastón de Mago, y lo observas impotente cuando rueda de tu mano, fuera de tu alcance. Debes tomar una decisión a vida o muerte y sólo cuentas con segundos.

Si llevas la Daga Enjoyada de tus Maestros Shianti, y deseas herir a la planta Yaku antes de acabar ensartado sobre sus ponzoñosas espinas, pasa al **216**.
Si tienes cualquier otra Arma (distinta de tu Bastón) y deseas atacar con ella el cogollo púrpura de la Yaku, pasa al **262**.
Si deseas decirle a Shan que hunda su espada en la planta Yaku, pasa al **119**.

43

El lago es muy extenso, y el bramido que proviene de las Cataratas de Shenwu es ensordecedor. El agua cae a lo largo de cientos de metros antes de sumirse en las tumultuosas corrientes que quedan debajo. Fuera del área de la cascada, el lago permanece en una extraña quietud. Un retorcido manto de niebla se sostiene suspendido en el aire. La bruma es insólitamente luminosa y te permite ver debajo unas viciadas aguas de un tono cobrizo. Alrededor de los límites del lago, el terreno está completamente pelado: no llegas a ver ni una sola cosa viva. Vacías la Mochila de Shan y descubres los siguientes objetos:

Suficientes alimentos para 3 Comidas.
Un pequeño Vial de Laumspur (devuelve 2 puntos de RESISTENCIA).

Un rollo de Cuerda.
2 Antorchas.
Yesca.

Si deseas conservar alguno de estos objetos, anótalos en tu *Carta de Acción*.[8]

La niebla despide un vapor acre y sofocante que agarrota tus pulmones. Tosiendo, inspeccionas los escarpados riscos; imponentes terraplenes de piedra que se extienden de este a oeste formando un vasto semicírculo. Directamente por encima de estos riscos se encuentra el Azanam, tu objetivo final.

Si posees el Poder de la Predicción y deseas usarlo, pasa al **143**.
Si deseas explorar la cuenca y la zona en torno al Lago Shenwu, pasa al **68**.
Si deseas tratar de hallar un modo de trepar por los riscos, pasa al **118**.

44

Con un imponente rayo, hiendes el cráneo del Quoku en dos. Éste emite un escalofriante alarido y cae hacia atrás, retorciéndose y sacudiéndose durante unos pocos segundos antes de expirar finalmente. Pero es una victoria fútil, ya que el cuerpo sin vida se derrumba sobre la figura postrada boca abajo de Shan.

Si deseas mover el cadáver del Quoku, pasa al **317**.

Si prefieres continuar tu viaje, bordeando el peligroso barranco, pasa al **335**.

45

Asciendes a zancadas un corto tramo de escalones. Al final de las escaleras hay una puerta de madera cerrada. Puedes oír el sonido amortiguado de una conversación y de risas esporádicas que llegan del otro lado de la puerta.

Si deseas abrir la puerta, pasa al **312**.
Si deseas dar media vuelta y tomar la otra escalera, pasa al **80**.

46

Consumiendo 1 punto de VOLUNTAD, haces que el extremo de tu Bastón de Mago comience a brillar. Su misteriosa luz proyecta sombras danzantes de un lado al otro de las paredes y el techo de la caverna. Observas que la gruta se encuentra vacía.

Pasa al **35**.

47

Al alzar la vista, ves que el túnel conduce a un pozo casi vertical; la deslumbrante luz del día ciega tus ojos. Maldiciendo, falto de aliento, te impulsas de un salto y agarras la gruesa raíz de una planta que sobresale del muro de tierra del foso, y comienzas a trepar. El estrecho pozo apenas es lo suficientemente ancho para permitirte pasar, y la escalada se vuelve ardua y lenta. A mitad del recorrido ascendente, sueltas un quejido: estás atascado en un cuello de botella y no logras avanzar más.

---

[8] No puedes quedarte la Mochila de Shan. Todo objeto que decidas conservar, debes traspasarlo a tu propia Mochila o, en todo caso, a tu Bolsa de Hierbas, si llevas una y quieres guardar en ella el pequeño vial de Laumspur.

La primera de las furiosas Mantis soldado penetra en el foso y, proyectando sus miembros delanteros extendidos, trata de atenazar tus pataleantes piernas. Un latigazo de ardiente dolor sacude tu pierna derecha cuando una salpicadura de ácido profundiza en el muslo casi hasta el hueso. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Con un grito desesperado, te deslizas a través de la abertura y te retuerces para liberarte. Tu pierna está entumecida y te dificulta el ascenso, pero con un esfuerzo sobrehumano alcanzas la cúspide del pozo. Al fin has llegado a la superficie y te encuentras en un enorme claro, rodeado de árboles gigantescos y de un tupido follaje de un verde intenso.

Pasa al **146**.

48

El puente cubre una amplia zona, por lo que el muro mágico que levantas sobre éste te consume 3 puntos de VOLUNTAD. El extremo esfuerzo mental te ha costado caro. Tus piernas flaquean y caes al suelo, apenas consciente. Tanith y Shan te sujetan para mantenerte en pie y te llevan casi a cuestas al abrigo del bosque.

Pasa al **75**.

49

Coges aire profundamente unas cuantas veces y luego corres en dirección al barranco. Saltas desde el filo, elevándote en el espacio vacío y atravesando el amplio abismo. Comienzas a descender, con tus extremidades debatiéndose en el aire y alargando las manos desesperadamente hacia el otro lado.

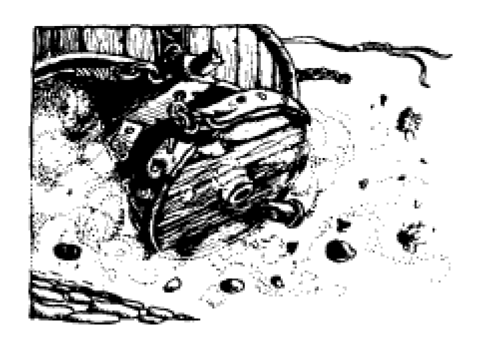
Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si posees el Amuleto de Plata de Jnana el Juicioso, puedes añadir 1 a este número.
Si tu puntuación de VOLUNTAD es superior a 10, puedes añadir 2 al total.

Si el resultado está ahora entre 0 – 6, pasa al **274**.
Si está entre 7 – 12, pasa al **210**.

50

Antes de poder aproximarte a la entrada principal del muelle, varios carros de guerra Shadakine penetran atronadoramente en el área portuaria. La multitud se desperdiga aterrorizada, pero la gente no logra escapar de las cuchillas rotantes de las ruedas de los carros. Observas horrorizado cómo los Suhneses son abatidos despiadadamente por los Shadakine.



De repente, uno de los carros vira bruscamente y se precipita con violencia hacia ti. Oyes la risa demente del auriga y, a medida que se acerca, aprecias que sus ojos no tienen pupilas.

Apenas dispones de unos segundos para actuar antes de que el carro esté sobre ti.

Si deseas escabullirte hacia la estrecha callejuela que está a tu derecha, pasa al **40**.
Si deseas quedarte y luchar, pasa al **155**.

51

Miras hacia abajo y te das cuenta de que la Piedra Kazim yace sobre la hoguera. Tanith la sustrajo de tu Mochila mientras dormías. (Elimina este Objeto de Mochila de tu *Carta de Acción*). Contemplas la Piedra y ves el macilento rostro de la Madre Magri devolviéndote la mirada fijamente. 'Ya eres mío, estúpido muchacho,' sisea.

El resplandor de la hoguera crece en intensidad y arde con renovadas llamas.

Pasa al **102**.

52

Despiertas a la mañana siguiente, agotado y completamente abatido. La traumática experiencia te ha acarreado perder 1 punto de VOLUNTAD mientras estabas durmiendo.

'Debemos continuar,' insiste Shan, 'para hacer que su sacrifio haya valido la pena.'

Sabes que tiene razón y, fatigosamente, te pones en pie y recoges tu Mochila para proseguir con vuestra travesía. 'Llegaremos a la Garganta de Azagad esta tarde si marcamos un buen paso,' dice Shan.

Cuando el sol alcanza su cénit, aprecias lo cálida y húmeda que se ha vuelto la atmósfera. Las llanuras de los Páramos Desiertos son ahora estériles: un árido desierto de rocas deformes y cantos rodados se extiende ante vosotros. Os quedan muchos más días de camino por delante y vuestros suministros de comida se agotan. El Río Azan comienza a estrecharse a medida que os aproximáis al Lago Shenwu, el origen del mismo, que yace bajo el Muro de Azakawa y las Cataratas de Shenwu. Más allá de aquel, se encuentra el Azanam, hogar de la Tribu Perdida de Lara.

Shan atrae tu atención sobre una cabaña de madera al este. Es una extraña escena en un lugar tan apartado de la civilización.

Si deseas investigar, pasa al **152**.
Si prefieres continuar vuestro viaje, pasa al **227**.

53

No deseas despertar los recelos del pescador más aún. Por este motivo, eres incapaz de originar el estado necesario de meditación que te permita ver el futuro. En su lugar, proyectas tus sentidos en un esfuerzo por determinar la verdadera naturaleza del pescador. Ignorando totalmente tus intenciones, él continúa regateando el precio de la barca, mientras tú indagas la invisible aura que le rodea.

Presientes que el hombre tuerto no te sugiere ningún mal. Es el vigilante del puerto, un considerable timador que merodea en torno al embarcadero, espiando las actividades ilegales de los

contrabandistas y de los turbios negociantes a quienes luego fuerza a comprar su silencio. Te está ofreciendo la mitad del valor de tu barca. No obstante, tu Poder de Predicción te dice que puedes agradecer contar con algún dinero en un futuro cercano, y puede que esta sea tu única oportunidad de obtenerlo. De manera que permites que el vigilante te estafe.

El uso de este Poder Mágico te ha costado 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **16**.

54

Te diriges al este, apartándote del curso del Río Azan y entrando en los 'Dientes del Dragón'. Lejos del río, los pináculos de piedra caliza se van espaciando a intervalos cada vez más próximos, y os véis forzados a marcar un camino en zigzag a través de éstos. Aunque el terreno está libre de follaje, vuestro avance se vuelve tan difícil como lo era antes, ya que resulta imposible caminar en línea recta durante más de veinte pasos antes de que una pétrea columna de enormes rocas desgastadas por la erosión se interponga en vuestro recorrido.

Una hora después, os habéis perdido en el compacto laberinto de impasibles rocas. El sol de la tarde os golpea sin piedad mientras cruza el cielo lentamente.

Si posees el Poder de Predicción y deseas utilizarlo, pasa al **278**.
Si deseas dirigirte hacia la izquierda, pasa al **184**.
Si deseas dirigirte hacia la derecha, pasa al **228**.
Si deseas continuar de frente, pasa al **238**.

55

Esperas en silencio, considerando el mejor modo de actuar. Un destacamento de cinco guerreros Shadakine, que portan ballestas, se acerca en movimiento de marcha por la carretera. Hacen un alto para cargar sus armas a sólo unos pocos metros delante de ti. Si llegaran a emplear sus armas contra los valerosos caballeros del puente, éstos no tendrían ninguna esperanza de rechazar el ataque.

Si posees el Poder Mágico del Encantamiento y deseas usarlo para ayudar a los sitiados caballeros, pasa al **70**.
Si deseas atacar a distancia a los ballesteros con tu Bastón de Mago, pasa al **81**.
Si prefieres realizar un ataque sorpresa sobre los ballesteros, pasa al **99**.

56

Todavía sostenido a hombros por la multitud, cierras los ojos y tratas de concentrarte. El ruido y el tumulto a tu alrededor hacen que la visualización mental resulte muy complicada, por lo que debes perder 2 puntos de VOLUNTAD antes de completar la ilusión. Para mayor espanto, ves que los dos guerreros Shadakine han comenzado a abrir un sangriento camino a través de la turba hacia ti.

Si deseas continuar con tu hechizo de Encantamiento, pasa al **251**.
Si deseas interrumpir tu estado de trance y acudir en ayuda de la indefensa muchedumbre, pasa al **84**.

57

Instintivamente, Shan se tira al suelo. Enarbolando tu Bastón en el aire, abres un boquete en una de las alas del Quoku, que chilla de

agonía antes de estrellarse contra el terreno. El ataque te ha consumido 1 punto de VOLUNTAD.

Si deseas seguir combatiendo contra el Quoku, pasa al **307**.
Si deseas escapar, pasa al **182**.

58

Durante tres días, os encamináis al norte, hacia las Colinas Chansi. En este tiempo, recobras 3 puntos de VOLUNTAD y 6 puntos de RESISTENCIA. El tupido bosque proporciona una amplia cobertura a vuestro viaje y os las ingeniáis para evitar las ocasionales patrullas Shadakine con bastante facilidad.

No lleváis provisiones, pero Tanith es capaz de conseguir alimento para todo el grupo. Manifestando un misterioso dominio sobre los animales, puede atraer a pequeños pájaros desde los árboles y liebres de sus madrigueras. Luego, tras convocar a las hipnotizadas criaturas ante si, les retuerce el pescuezo con frialdad. Dando su parte por cumplida, insiste en que Shan debería encargarse de cocinar, y un disgustado Shan no tiene más remedio que acceder.

Al llegar por fin a la orilla del bosque, que limita con las Colinas Chansi, descubres matorrales de Laumspur silvestre que crecen a lo largo de la ribera del río. Si dispones del Poder Mágico de la Alquimia, puedes recoger algo de Laumspur y guardarlo en tu Bolsa de Hierbas. (Recuerda apuntar este manojo de Laumspur en tu *Carta de Acción*.) Al tomarlo, te permitirá recuperar 4 puntos de RESISTENCIA. Si no tienes el Poder de la Alquimia y deseas recobrar 4 puntos de RESISTENCIA, debes ingerir el Laumspur mientras está fresco; de modo que no puedes llevártelo.

Localizas un vado poco profundo que cruza el Río Suhni y te detienes para contemplar las solemnes colinas que hay delante. ‘Debemos ascender las colinas para encontrar la cueva de Jnana,’ dice Tanith.

De repente, Shan te alerta, ‘¡Tenemos encima al enemigo; mira – vienen los Najin!’ Señala al cielo.

Mirando hacia arriba, ves una nube de bestias con apariencia de mono, de piel grisácea y alas negras similares a las de los murciélagos que les impulsan hacia vosotros a gran velocidad. ‘No temáis,’ dice Tanith avanzando.

‘Pero, Estrella Gris,’ dice Shan, ‘estos monstruos son siervos de Shasarak, el Rey-brujo. ¡Hemos sido traicionados!’

Los Najin descienden en picado hacia ti, planeando a lo largo de la ladera de las colinas.

Si deseas atacar a los Najin, pasa al **101**.
Si deseas esperar a que estén más cerca, pasa al **126**.

59

También estás hambriento y debes tomar una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. Finalmente, te recuestas y caes rápidamente en un profundo sueño. La noche transcurre sin incidentes, y el reparador descanso te hace recuperar 1 punto de VOLUNTAD y 2 puntos de RESISTENCIA. Después, te despierta un extraño sonido.

Pasa al **65**.

60

Te enfrentas al siguiente tramo de escaleras, sin detenerte para recuperar el aliento. Detrás, puedes oír a Shan jadeando y resoplando.

Si deseas tomar la escalera de la derecha, pasa al **45**.
Si deseas tomar la de la izquierda, pasa al **80**.

61

De repente, miras hacia arriba, y por primera vez te percatas de varias figuras achaparradas que se encuentran encaramadas en la cúspide de las calcáreas columnas más cercanas. 'Quoku,' susurra Shan. 'Creía que sólo eran un mito.'

Los Quoku te contemplan con unos ojos bulbosos que en ningún momento parpadean. Como sapos gigantes, su verde piel moteada está cubierta de rugosidades y verrugas, y las demudadas gargantas se expanden como burbujas cuando emiten su sonoro y repetido croar.

Si deseas tratar de pasar inadvertidamente entre los Quoku sin molestarles, pasa al **186**.
Si deseas atacar al Quoku que está posado sobre la columna más próxima, pasa al **111**.
Si deseas echar a correr, pasa al **86**.

62

Desconsolado, recibes un nuevo amanecer. El anciano sacerdote Shianti yace muerto sobre su catre. Tras un breve rato, aparece la joven que trajo vuestra comida. 'Aquí – comed,' dice, introduciendo otro cuenco de arroz a través de los barrotes de la puerta del calabozo.

'El viejo sacerdote,' dices, señalando su cuerpo, 'está muerto.'

La chica echa una ojeada al anciano. 'Se lo comunicaré a la Madre Magri. Quizá quiera arrebatarle el alma mientras aún permanezca aquí,' dice, impasible. 'Era un sacerdote estúpido. Merecía morir. Pero tal vez mi señora pueda usarle para alguna tarea útil.'

Shan y tú la miráis fijamente, perplejos ante la frialdad de su tono y la forma despreocupada en que olvida el tormento del alma de un hombre. Ella os devuelve la mirada, indiferente. Su cara es una muestra de infantil inocencia, y parece ignorar haber dicho algo espantoso.

Si deseas intentar mantener una conversación con la chica, pasa al **7**.
Si no, pasa al **36**.

63

'¡Necio!' sisea. 'Has sellado tu condena y yo no seré testigo de ello.'

Se da la vuelta y abandona la cámara circular, mientras ésta se inunda de una gran cantidad de guerreros Shadakine. Os veis desesperadamente superados en número, y la salida está bloqueada.

Sin tu Bastón, te encuentras inerme para resistir a los crueles Shadakine, que te someten sin clemencia allí mismo.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

64

Tu mente sondea el futuro inmediato. Tu Poder Mágico te revela que existe un peligro al acecho en ambos callejones. Debes continuar por la calle estrecha para evitarlo.

El uso de este Poder Mágico te ha costado 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **195**.

65

Oyes ruidos de algo que se escabulle y el sonido de un objeto pesado que estuviera siendo arrastrado por el suelo. Te pones en pie a toda prisa. Debido a la pálida luz diurna que se filtra a través del túnel por el que te colaste, puedes ver otro pasaje que parte de la cámara. El sonido proviene de allí.

Te precipitas hacia el muro más alejado, apretando tu cuerpo contra la entrada del túnel. Esperas ser capaz de sorprender a quien sea, o a lo que sea, que se esté aproximando. Sin embargo, eres tú quien se sorprende. Tras breves segundos, un enorme insecto de al menos tres metros de alto, que tira laboriosamente del cadáver de un reptil muerto, se desliza en el interior de la cámara. Afanado en su tarea, no se percata de ti, cuando adoptas una posición de ataque.

Si llevas el Ungüento de Yabari, pasa al **72**.

De lo contrario, pasa al **83**.

66

Incluso antes de que puedas levantar el Bastón, un virote de ballesta pasa volando junto a tu cabeza y se hunde en el cuello del guerrero Shadakine, que se desploma con un gesto de sorpresa en su embrutecido rostro. El oficial y sus hombres sueltan una risotada ante la situación de su propio camarada.

Mientras el primer ballestero recarga su arma, el otro te dispara otro dardo. El proyectil se clava dolorosamente en tu hombro y pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. A costa de 1 punto de VOLUNTAD, liberas una ráfaga contra el ballestero; y éste cae muerto. El primer ballestero ya ha recargado, y sabes que las probabilidades de sobrevivir al disparo de otra saeta son muy escasas. Aun cuando te las ingeniaras para matar al ballestero, todavía tendrías que enfrentarte al oficial, y tu hombro ya comienza a entumecerse. Es poco factible que, en tu estado actual, seas capaz de luchar en condiciones.

Te rindes a los Shadakine, entregándote a su clemencia; una virtud de la que parecen carecer.

Pasa al **311**.

67

Cuando arremetes contra ella, sonríe displicente. ‘Insensato,’ dice, ‘acabas de sellar tu perdición.’

Antes de que puedas darle alcance, se escabulle a través de la salida. Te dispones a seguirla, pero la habitación se llena repentinamente de guerreros Shadakine. Abordan la estancia en un número abrumador desde la trampilla y la salida que ha empleado Tanith.

Lo último que oyes es la voz de la Madre Magri ordenando tu muerte tras la protección de sus filas.

Has fracasado. Tu misión y tu vida terminan aquí.

68

Las aguas del Lago Shenwu rezuman un hedor insano. Los mareantes vapores de este extraño lago amarillo son densos y te empalagan. Sientes tus pulmones cerrados y tu respiración resulta trabajosa.

Pasas junto a los restos de una criatura que no reconoces. Sus huesos han quedado al descubierto, aunque no llegas a imaginar cómo, ya que aquí no hay señales de vida. Notas pesadez en la cabeza y tienes la vista borrosa. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Si deseas continuar tu exploración del Lago Shenwu, pasa al **293**.
Si prefieres escalar la pendiente de la cuenca superficial e inspeccionar la base del Muro de Azakawa, pasa al **118**.

69

Te quedas dormido otra vez; pero en esta ocasión no despertarás nunca. Algo oscuro y terrible emerge de la hoguera y se apodera de tu vida y de tu alma.

Has fracasado en tu misión; tu aventura termina aquí.

70

Concentras tus pensamientos, urdiendo una red de encantamientos y procurando influir en la mente de los guerreros Shadakine que luchan en el puente. De pronto, el oficial Shadakine al mando se gira y ve a los ballesteros. Su rostro se contorsiona en un gesto de furia. Vocifera una orden y diez de sus guerreros se dan la vuelta y cargan hacia los ballesteros, que observan atónitos. Has creado la ilusión de que los ballesteros son Caballeros de la Montaña Blanca y, creyendo que el enemigo desafía su retaguardia, los Shadakine viran para enfrentarse a esta nueva amenaza. El uso de este Poder Mágico te ha supuesto gastar 2 puntos de VOLUNTAD.

Con un alarido espantoso, los guerreros Shadakine se lanzan contra la línea de ballesteros, que disparan al instante una descarga de virotes de ballesta, la cual mata a cinco de sus compatriotas. Después, los ballesteros sueltan sus armas y salen huyendo por la carretera, con el resto de sus violentos camaradas pisándoles los talones.

Si deseas disparar ahora a los demás guerreros Shadakine del puente desde la seguridad de tu escondrijo, pasa al **88**.
Si deseas entrar en la refriega, pasa al **156**.

71

El ladrón yace muerto a tus pies. Después de registrar el cuerpo, encuentras tu dinero y además otros diez Nobles, que puedes guardarte. También puedes quedarte la Daga del ladrón. (No olvides anotar estos objetos en tu *Carta de Acción*.)

Dejas el callejón y regresas a la angosta calle.

Pasa al **195**.

72

El insecto no percibe tu presencia, y tú te mantienes totalmente quieto. Éste sigue arrastrando el cuerpo sin vida del reptil a través de la estancia. Finalmente, desaparece por la estrecha entrada del otro túnel y sueltas un suspiro de alivio. Aprovechas la oportunidad para introducirte en la más grande de las dos salidas, que forma otra galería ascendente.

Pasa al **22**.

73

Con el contenido sobrante del vial, consumes la cerradura de la puerta. Ya no te queda más Ácido Ezeran, por lo que debes desechar el vial, que ha quedado inutilizado. (Elimina la Poción de Ácido Ezeran de tu *Carta de Acción*).

El cerrojo se desprende y abres la puerta con precaución, encontrándote con otro rellano. Te introduces en éste y te topas con dos tramos más de escaleras, uno de los cuales va a la izquierda y el otro a la derecha.

Si tienes el Poder de Predicción y deseas emplearlo, pasa al **92**. (Toma nota primero de este número de sección, ya que necesitarás volver a ella después).
Si deseas tomar la escalera a mano izquierda, pasa al **80**.
Si deseas tomar la escalera a mano derecha, pasa al **45**.

74

Exhortas alentadoramente a Shan desde el otro lado, quien, nervioso, tiene la vista clavada en la profunda grieta sobre el borde mismo del precipicio. '¡Vamos Shan; es fácil! ¡Deprisa, no hay tiempo que perder!'

Shan te devuelve la mirada con una dudosa expresión en su rostro. Menea la cabeza. 'No puedo hacerlo,' dice, débilmente. 'Nunca podré cruzar.'

Le convences de que te arroje la mochila para aligerar peso, pero su valor aún flaquea.

Si tienes un rollo de Cuerda, pasa al **194**.
De lo contrario, pasa al **219**.

75

Os internáis en el bosque, siguiendo el camino. 'Esta carretera está muy concurrida durante el día,' te informa Shan. 'Muchos mercaderes y comerciantes la utilizan para llegar al Puerto de Suhn. Si hemos de ocultarnos y descansar, deberíamos alejarnos del camino y aventurarnos a una zona más profunda del bosque para estar a salvo.'

'El "buhonero" tiene razón,' dice Tanith, contemplando a Shan con arrogancia, retándole con la mirada.

Shan se pone rojo de ira.

Pasa al **3**.

76

De pronto, un cuchillo centellea ante tu garganta. Elevando tu Bastón, desatas una oleada de energía (consumiendo 1 punto de VOLUNTAD) que falla por poco contra el sanguinario asesino.

Con un aullido de conmocionada sorpresa, el homicida te vuelve la espalda y se precipita callejón abajo. Te percatas de que mientras permanezcas aquí, estás en peligro. Volviendo sobre tus pasos, le ves correr hacia la calle estrecha y doblar una esquina. Sigues el sonido de sus pisadas durante un momento, pero pronto dejas de oírle.

Pasa al **195**.

77

Coges la Piedra Kazim y vuelves a tomar la puerta de la antecámara. En medio de la estancia circular ves a Tanith, la joven muchacha al servicio de la Madre Magri. 'Estrella Gris,' dice, 'al fin te encuentro.'

'Cuidado,' te advierte Shan. 'Es una sirviente de los Shadakine; no es de fiar.'

Si deseas atacar a la chica, pasa al **67**.
Si deseas interrogarla, pasa al **147**.

78

La tormenta de arena continúa bramando furiosamente; no da señales de menguar. Cuando cae la oscuridad no parece haber otra alternativa que pasar aquí la noche, y esperáis ser capaces de proseguir vuestro viaje por la mañana. Estás hambriento y debes tomar una Comida ahora o perder 3 puntos de RESISTENCIA. La noche transcurre sin incidentes y te permite recuperar 1 punto de VOLUNTAD y 2 puntos de RESISTENCIA.

A la mañana siguiente retomáis vuestro trayecto, siguiendo los márgenes del Azan que os guía a través de los Páramos Desiertos hacia la Garganta de Azagad.

Pasa al **29**.

79

Sacudes al marinero suavemente por un hombro. 'Discúlpeme señor, ¿se encuentra bien?' preguntas.

El marinero abre sus ojos legañosos y te mira con el ceño fruncido. '¿Qué es lo que quieres saber?' gruñe.

Y antes de que hayas dicho una sola palabra más, el enojado marinero se levanta de repente y se vuelve con violencia hacia ti, volcando la mesa y derramando cerveza por todas partes. Te derriba de un golpe y te arroja hacia atrás contra el suelo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Aturdido, sientes como alguien te agarra por el cuello de la túnica y te empuja a través de la puerta. Entras a trompicones en el mercado que se encuentra en el exterior.

Pasa al **157**.

80

Con Shan a tu lado, corres hasta el final de la escalinata. Sobre tu cabeza hay una trampilla. La abres de un golpe y te internas en una

estancia circular. Hay dos salidas. A través de una hendidura en la puerta de enfrente, puedes distinguir un leve resplandor áureo.

Si deseas abrir esta puerta, pasa al **25**.
Si deseas tomar la otra salida, pasa al **41**.

81

Con cuidada precisión, arrojas un rayo de blanca energía contra la espalda de los ballesteros Shadakine, matando a dos en el acto al coste de 2 puntos de VOLUNTAD. Los tres hombres restantes parecen aturdidos y confusos ante este ataque sorpresa. Shan no se puede contener por más tiempo y, antes de que puedas impedírselo, se abalanza sobre ellos. Blandiendo su espada, carga contra los ballesteros que han quedado en pie, emitiendo un sonoro alarido gorjeante. Está tan próximo a ellos, que no te atreves a arriesgarte con otro ataque a largo alcance por miedo a dañarle.

Si deseas seguir a Shan para protegerle, pasa al **99**.
Si prefieres abandonar a Shan a su suerte, pasa al **145**.

82

Indeciso, empujas la puerta y entras en la estancia llena de humo. La taberna está inundada por los sonidos de voces contenidas, el griterío de los borrachos y las risas de las camareras. La clientela es numerosa y de lo más diversa: mercaderes, marineros, pescadores y toda clase de viajeros se codean aquí.

Si no tienes dinero para tomar una bebida, o prefieres guardarlo, pasa al **105**.
Si deseas tomar una bebida en la barra, pasa al **339**.

83

El insecto se detiene y yergue la cabeza. Sus antenas se agitan en el aire, sondeando a su alrededor. De repente, fija sus ojos de variadas facetas en ti y, antes de que puedas reaccionar, esputa un chorro de un fluído marrón desde una trompa hueca en el centro de su cabeza. Te echas a un lado y el líquido no acierta a darte, impactando contra el suelo. Bajas la mirada hacia donde ha ido a caer y observas que está corroyendo la piedra. El insecto abre sus garras con forma de pinzas y suelta el cadáver del reptil. Luego, se escurre de vuelta al camino por el que ha venido.

Si deseas atacar al insecto con tu Bastón de Mago antes de que escape, pasa al **91**.
Si deseas perseguir a la criatura, pasa al **98**.

84

Abrumado, alzas tu Bastón de Mago y desatas una restallante descarga de energía que pasa por encima de las cabezas de la muchedumbre, para impactar en el corazón del guerrero Shadakine más cercano. Tu mente se encuentra confusa y demanda 3 puntos de VOLUNTAD en el ataque, debido a su poco ordenado estado. El guerrero Shadakine chilla de dolor y cae al suelo; de la ennegrecida herida de su pecho emergen volutas de un humo azulado.

Con un clamor de júbilo, la multitud embiste hacia delante y cae sobre el otro guerrero Shadakine, mientras éste suelta mandobles desesperadamente a su alrededor.

Si deseas aprovechar esta oportunidad para saltar al suelo, pasa al **196**.

Si prefieres acabar con el guerrero Shadakine restante, pasa al **224**.

85

Despiertas a la mañana siguiente sintiéndote descansado tras una noche de sueño reparador. Recuperas 1 punto de VOLUNTAD y 1 punto de RESISTENCIA. Tanto Tanith como Shan ya se han levantado y te aguardan expectantes para que dirijas la marcha.

Pasa al **18**.

86

Transmites tus intenciones a Shan y, cogiéndole del brazo, echas a correr, tirando de él, aunque no parece necesitar demasiado ánimo para hacerlo. Por desgracia, vuestro súbito movimiento atrae la atención de los Quoku, y un coro de ruidosos y acelerados graznidos invade el aire nocturno.

El Muro de Azakawa todavía se encuentra a muchos kilómetros de distancia y ruegas poder dejar atrás a los Quoku. Aun siendo capaces de alcanzar la pared del precipicio, no conoces modo alguno de traspasar el muro hacia el Azanam. Con creciente temor, te espanta pensar que vuestra carrera sea en vano. A menos que podáis hallar algún lugar donde esconderos, o idear de forma inmediata cómo escalar el acantilado una vez que lleguéis a éste, os atraparán. Pero a pesar de las dudas, continuáis corriendo: no tenéis otra elección.

Pasa al **266**.

87 – *Ilustración V*

Con un estremecimiento, sales del pentáculo y articulas las sibilantes palabras del 'Grimorio Prohibido' conocidas como la *Canción de los Muertos*. El fantasma del sacerdote suspira y dice, 'Ya está hecho. Coge el Amuleto del cuerpo de mi anterior existencia. Te servirá como talismán contra los muertos malintencionados.' Recoges el Amuleto, que pende de una cadena de plata del cuello del malogrado sacerdote, y lo colocas en torno al tuyo. (Anota este objeto como un Objeto Especial en tu *Carta de Acción*.)

Todo queda en silencio. Lentamente, la celda se va enfriando. El sonido de lejanos gimoteos ocupa tus oídos, seguido de un lúgubre lamento que hiela el alma, y que crece gradualmente en tono y volumen. Los muertos vienen a reclamar su venganza. El uso del Poder de la Invocación te ha costado 2 puntos de VOLUNTAD. Un aullante viento recorre la celda y la puerta se abre de golpe. Te das la vuelta y agarras a Shan del brazo. Él ha permanecido quieto, pálido y rígido por el miedo durante tu intercambio con los muertos.

'Rápido,' siseas. 'Ven conmigo.' Traspasáis la puerta corriendo hasta el pasillo exterior. De los muros y el suelo se escabullen formas sombrías, y por cualquier parte flotan siluetas espectrales en todas las direcciones. Giras a tu derecha y contemplas el cadáver horriblemente mutilado del carcelero. En su dañado puño aún se encuentra apretada una pequeña Daga. Puedes coger este objeto si lo deseas. (Recuerda anotarlo en tu *Carta de Acción* en la sección de Armas.)

Si deseas coger también las Llaves del carcelero y liberar a los otros prisioneros de este nivel, pasa al **125**.


V. De los muros y el suelo se escabullen formas sombrías

Si deseas tomar la escalera de la izquierda sin demora, pasa al **137**.
Si deseas tomar la escalera de la derecha, pasa al **212**.

88

El rayo de energía, que se retuerce atravesando el aire hacia las filas de guerreros Shadakine, mata a uno de ellos a costa de 2 puntos de VOLUNTAD. Los caballeros ganan terreno a sus oponentes debido a la confusión entre los Shadakine, que ahora están siendo atacados por el frente y la retaguardia.

La distancia a la que estás combatiendo exige el uso de una gran cantidad de VOLUNTAD, y eres consciente de que sólo podrás aumentar tu efectividad acercándote más a los Shadakine. Un ataque desde la retaguardia en este momento inclinaría casi con seguridad la batalla a vuestro favor. Con esta idea en mente, sales de forma precipitada de entre la maleza y te introduces en la contienda con un temible alarido. Shan, resoplando y jadeando tras de ti, ondea su espada con indecisión. Los caballeros sobre el puente emiten un clamoroso recibimiento cuando os ven aparecer, y hacen retroceder a los Shadakine, al comenzar a flaquear sus resistencias. Entonces caes sobre ellos: haces llover descargas en todas las direcciones, induciéndoles al desorden e hiriendo a un guerrero a cambio de 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **189**.

89

No importa lo mucho que lo intentes; eres incapaz de dar esquinazo al hombre que te persigue. Pronto, se le unen dos guerreros Shadakine. No tienes otra alternativa que huir de ellos.

Pasa al **241**.

90

La hoguera estalla en una intensa llamarada, que arde elevándose hacia el cielo. Enroscada en ese espeluznante resplandor se haya la figura de la Madre Magri, que entona las palabras de un conjuro en una lengua extraña y gutural.

'¡Estrella Gris,' dice Tanith, 'cuidado!'

Si posees el Poder de la Hechicería y deseas crear un escudo mágico a tu alrededor, pasa al **139**.
Si deseas atacar la silueta de la Madre Magri, que se refleja con un brillo trémulo sobre el fuego, pasa al **123**.

91

Descargas tu Bastón contra el desprotegido tronco posterior de la criatura. Sus patas ceden y se pliegan bajo éste. Matas al insecto a costa de 1 punto de VOLUNTAD.

Examinas sus restos de cerca y descubres que es una Mantis de las Cavernas. Las Mantis de las Cavernas viven en colonias bajo tierra de forma muy similar a la de sus parientes menores, las hormigas. Excavan sus nidos en la piedra, disolviéndola con un potente ácido que almacenan en sus propios cuerpos. Has penetrado en un nido Mantis y, a pesar del riesgo que implica, te sientes bastante animado. Si puedes encontrar un camino a través del laberinto de túneles de las Mantis, deberías ser capaz de alcanzar la superficie sobre el Muro de Azakawa y acceder al Azanam.

Tu entusiasmo se ve teñido de aprensión a medida que continúas a lo largo de la galería, que se oscurece por momentos. Si deseas consumir 1 punto de VOLUNTAD para alumbrar tu Bastón, puedes hacerlo: ésta luz permanecerá hasta que decidas extinguirla sin necesidad de emplear puntos de VOLUNTAD adicionales. Si dispones de una Antorcha y de Yesca, puedes querer utilizarla para obtener luz.

Si decides seguir a oscuras, pasa al **122**.
Si prefieres iluminar tu camino, pasa al **141**.

92

Tu Poder de Predicción te advierte que debes ir hacia la izquierda. La utilización de este Poder te ha costado 1 punto de VOLUNTAD.

Ahora regresa al número de sección de la aventura que habías anotado.

93

El viejo sacerdote Shianti está a punto de decir algo, cuando emite un fuerte resuello sofocado y muere en tus brazos. Con lágrimas en los ojos, te vuelves hacia Shan. 'Ha muerto,' dices afligido. El mercader agacha la cabeza. 'Entonces estamos perdidos,' gime.

Te sientas, inmerso en tus pensamientos. Estás cansado y pronto te quedas dormido.

Pasa al **258**.

94

Con el bastón en alto, esparciendo fuego mágico desde su extremo, arremetes contra los Shadakine con una furia imperturbable. Shan lucha detrás de ti.

Los guerreros Shadakine se ven envueltos en el desorden cuando intentan enfrentarse a esta nueva amenaza desde la retaguardia. Debido a la confusión, los caballeros son capaces de aprovechar su ventaja, ganando terreno a sus oponentes y elevando vuestro ánimo con gritos de estímulo. Haces llover pavorosos estallidos en todas las direcciones con tu Bastón de Mago. Derribas al guerrero Shadakine más cercano, al precio de 1 punto de VOLUNTAD. Para gran sorpresa suya, Shan reclama a otro para si.

Tanith reaparece en ese momento armada con una ballesta cargada. Con serenidad, apunta al oficial Shadakine, que cae muerto al suelo con un dardo de ballesta atravesándole el cuello.

Pasa al **215**.

95

Examinas la puerta del calabozo, mirando a través del ojo de la cerradura mientras lo consultas con Shan. Tu Poder Mágico de Hechicería podría permitirte desplegar la energía necesaria como para echar la puerta abajo, pero no es menos cierto que se requiere una gran cantidad de VOLUNTAD para aunar fuerzas lo suficientemente grandes como para reventar la cerradura. No podrías decir con exactitud cuánta VOLUNTAD emplea el conjuro, y una vez lo hayas iniciado te verás obligado a consumarlo hasta el fin.

Si deseas forzar la puerta de la mazmorra con el Poder Mágico de la Hechicería, pasa al **109**.
Si no quieres usar este Poder, o careces de reservas suficientes de VOLUNTAD, pasa al **172** y elige otro Poder.

96

Tus rápidos reflejos te han salvado en sólo un instante. Disparas una onda de energía, por 2 puntos de VOLUNTAD, que vuela en pedazos la cabeza de la criatura. La herida en la pierna hace que pierdas 2 puntos de RESISTENCIA, y gateas de forma lastimosa hasta ponerte en pie, para alejarte cojeando del mortífero enjambre que aún te persigue. Llegas hasta un pozo que conduce a una galería ascendente. Levantas la mirada y ves luz. ¡Al fin un camino hacia la superficie!

Agarrándote con dedos temblorosos a las casi lisas paredes del pozo, te encaramas hacia arriba. Trepas desesperadamente, pataleando y pisoteando a los seres de pesadilla que avanzan desde abajo. Haciendo uso de los últimos reductos de tus fuerzas, alcanzas finalmente la parte superior del pozo. Te hallas en un despejado claro, rodeado de árboles gigantescos y de un tupido follaje.

Pasa al **146**.

97

Todavía en la plaza del mercado, te percatas de que tu perseguidor se detiene para hablar con dos guerreros Shadakine. Señala en tu dirección y gesticula acaloradamente.

Si deseas huir de la plaza del mercado, pasa al **241**.

Si prefieres tratar de confundirte entre el gentío, pasa al **89**.

98

Sigues a la criatura, pero pronto desaparece de tu vista. El túnel se inclina lentamente hacia arriba y, antes de poder ir más lejos, te ves envuelto de nuevo por la oscuridad. Dejas de correr.

Si tienes una Antorcha y Yesca, y deseas encender la Antorcha, pasa al **108**.
Si prefieres hacer uso de 1 punto de VOLUNTAD para crear un pequeño halo de luz sobre tu Bastón de Mago, pasa al **115**.
Si no tienes ninguno de estos objetos, o no deseas utilizarlos, pasa al **122**.

99

Poniéndote en pie de pronto, cargas contra el flanco posterior de los desprevenidos ballesteros, volteando el bastón y dejando una estela de fuego mágico. Shan imita el mismo gesto dramático, ondeando torpemente su espada, aunque no logra conseguir el mismo efecto.

Antes de que los ballesteros sean capaces de lanzar sus virotes, caéis sobre ellos. Añade 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE debido a la sorpresa de tu ataque, más otros 2 puntos por el apoyo de Shan. Debes luchar contra los ballesteros a muerte y como si fueran un solo enemigo.

Ballesteros Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 32

Si ganas el combate, y deseas atacar a distancia a los Shadakine del puente, pasa al **88**.
Si ganas el combate y deseas cargar contra los Shadakine, pasa al **94**.

100

Has estado vagando por el puerto durante cierto rato. Todo lo más que has descubierto son edificios cerrados, y a extraños personajes furtivos entrando y saliendo entre las sombras, llevando a cuestas misteriosos cargamentos.

Divisas a dos soldados patrullando por el fondeadero. Llevan las cabezas rasuradas salvo por un largo penacho de pelo que cae desde el centro de su cuero cabelludo. Visten armaduras de negro acero esmaltado, decoradas con enseñas doradas, y portan cimitarras de aspecto mortífero al costado. Son guerreros Shadakine y te dicen a gritos que te quedes donde estás.

Si deseas huir de ellos, pasa al **40**.
Si deseas obedecer a los Shadakine, pasa al **121**.

101 – *Ilustración VI*

El primer Najin casi está sobre ti cuando desatas el poder de tu Bastón de Mago, matando a una de las aullantes criaturas en pleno vuelo y dispersando a las demás en todas las direcciones. Has agotado 2 puntos de VOLUNTAD.

'¡No!' chilla Tanith, huyendo hacia las desoladas colinas. Los Najin se repliegan y se concentran a tu alrededor, revoloteando. La primera de las pequeñas criaturas te ataca, gañendo salvajemente.


VI. Desatas el poder de tu Bastón de Mago, matando a una de las aullantes criaturas en pleno vuelo

Hay nueve Najin y te atacan de uno en uno, tratando de morderte y clavarte sus garras. Si dispones de otro arma, puedes pasársela a Shan para que de este modo añada 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. (Recuerda eliminar este arma de tu *Carta de Acción*.[9])

Najin 1:
DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 10
Najin 2:
DESTREZA EN EL COMBATE 9 RESISTENCIA 10
Najin 3:
DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 10
Najin 4:
DESTREZA EN EL COMBATE 7 RESISTENCIA 9
Najin 5:
DESTREZA EN EL COMBATE 8 RESISTENCIA 10
Najin 6:
DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 12
Najin 7:
DESTREZA EN EL COMBATE 9 RESISTENCIA 9
Najin 8:
DESTREZA EN EL COMBATE 11 RESISTENCIA 9
Najin 9:
DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 9

Si todavía sigues vivo tras cinco turnos de combate, pasa al **130**.

[9] Resulta extraño que Shan no te devuelva tu arma. Puede que decidas asumir que la recuperas una vez termine el combate.

102

Un relámpago de luz ígnea se enciende en el interior de la hoguera y parece proyectarse contra tu mente. Gritas de dolor, como si una parte de ésta se hubiese rasgado. Pierdes 2 puntos de VOLUNTAD.

Aturdido, te tambaleas hacia atrás. La silueta de la Madre Magri se desdibuja, y se ve reemplazada por una impenetrable oscuridad que flota sobre el centro de la hoguera. Dos refulgentes ojos sin expresión y una profunda boca son todo lo que puedes observar cuando la siniestra sombra se te aproxima.

Pasa al **149**.

103

A pesar de haber vencido a la Mantis de las Cavernas, el resto de la abrumadora horda de insectos te da alcance y te hace pedazos en el mismo sitio en que te encuentras.

Tu vida y tu misión se acaban aquí.

104

Pronto se vuelve imposible evitar la maraña arracimada de enredaderas Yaku, que atravesáis con cuidado, pasando peligrosamente cerca del corazón armado de púas de estas mortíferas plantas.

Tu pie roza uno de los tentáculos. Enseguida éste se retuerce cobrando vida, enrollándose en torno a tu tobillo con una rapidez engañosa. Pierdes el equilibrio y caes al suelo. Te ves arrastrado de inmediato hacia el collar de espinas de la planta Yaku, que se encuentra a sólo unos metros de distancia.

Si deseas cortar la liana que se ha anudado alrededor de tu tobillo, pasa al **248**.
Si deseas liberar un rayo contra la corona de la planta Yaku, pasa al **179**.

105 – *Ilustración VII (página siguiente)*

Reparas en un asiento libre y te acomodas. Igualmente sentados ante la mesa hay otras tres personas, uno de los cuales bien podría ser capaz de ayudarte a localizar a la Tribu Perdida de Lara. Tratas de decidir con quién iniciar una conversación.

Si dispones del Poder de Predicción, y deseas usarlo, pasa al **313**.
Si deseas hablar con el marinero tatuado que está sentado roncando a tu lado, pasa al **79**.
Si prefieres hablar con el mercader, vestido con una llamativa túnica y pieles, que en estado de ebriedad se ríe solo en el asiento de enfrente, pasa al **131**.
Si deseas hablar con el personaje encapuchado, que viste una capa negra y se sienta en silencio entre las sombras de una esquina, pasa al **209**.

106

Dejáis a Jnana y las Colinas Chansi. Tanith camina en un silencio acusador; sin duda te tiene como responsable de un necio comportamiento. Os dirigís de vuelta hacia el Río Suhni y lo cruzáis de nuevo. Lleváis andando una media hora cuando de pronto tres



VII. Ante la mesa se hallan sentados un marinero tatuado, un mercader borracho y un personaje encapuchado

guerreros Shadakine aparecen súbitamente en el bosque - ¡habéis sido emboscados!

Pasa al 117.

107

Shan se queda inmóvil; su cuerpo está como congelado por el miedo. Con una mano sostiene temblorosamente su espada en alto, mientras que con la otra se cubre los ojos, mirando a través del hueco que dejan sus dedos, cuando el Quoku se precipita sobre él.

Empleando 2 puntos de VOLUNTAD, perforas un flamígero agujero a través de una de las alas del Quoku, que chilla de dolor. La bestia herida se derrumba en caída; vira de forma brusca a la izquierda y se estrella contra el suelo.

Si deseas rematar al Quoku, pasa al 307.
Si prefieres continuar corriendo, pasa al 182.

108

Bajo la luz de la antorcha puedes ver nuevamente a tu alrededor. El techo del pasaje es muy bajo y te ves forzado a caminar encorvado por la falta de holgura. Al final del túnel la salida se ensancha y, manteniéndote un poco más erguido, prosigues tu camino.

Pasa al 135.

109

Dedicas mucho tiempo a prepararte, deambulando por la celda de un lado a otro, mientras que Shan te observa, perplejo. Cuando

presientes que has alcanzado el estado mental apropiado, focalizas tu atención sobre la puerta. Tu desgaste inicial de voluntad apenas tiene efecto, de modo que incrementas gradualmente la fuerza del hechizo. Ya has agotado 2 puntos de VOLUNTAD cuando la puerta comienza a crujir sobre sus goznes y a combarse la madera. Con una oleada de esfuerzo descargas la suficiente energía contra la puerta como para elevar el consumo de VOLUNTAD hasta 3 puntos. Las madera chasquea y las viguetas se astillan, pero el cerrojo sigue sin ceder. Un último intento desesperado genera una energía de 4 puntos de VOLUNTAD que destroza la puerta. Un fortísimo estrépito resuena pasillo abajo cuando la puerta se estampa contra el suelo. Has empleado 4 puntos de VOLUNTAD y perdido 1 punto de RESISTENCIA debido al prolongado esfuerzo.

Shan y tú os precipitáis escaleras arriba y salís al corredor. Ya a lo lejos, desde el pasillo a tu derecha, puedes oír a alguien gritando. Reconoces la voz del carcelero y el sonido de sus tintineantes llaves.

Si deseas enfrentarte al carcelero, pasa al **243**.
Si deseas ir en dirección contraria, pasa al **333**.

110 [10]

Súbitamente, la runa empieza a irradiar luz, fundiendo su secreto mensaje en tu mente. Su significado se va despejando de forma gradual. Oyes las siguientes palabras dentro de tu cabeza:

Ya no está perdida, pues en el Azanam la tribu de Lara tiene su morada.

[10] Esta es la solución correcta del acertijo de la Sección 264.

Más allá de la garganta de Azagad,
cuando la región de los 'Dientes del Dragón' sea franqueada.

Pasa al **190**.

111

Apuntas con tu Bastón y descargas un rayo de energía directamente hacia la cúspide de la columna. El Quoku suelta un largo y estridente chillido de dolor, pero resiste la potencia de los 2 puntos de VOLUNTAD que has ejercido. De la herida desgarrada en su aleta, fluyen profusamente gotas de una sangre negruzca.

'¡Su piel debe de ser más sólida que una armadura para haber sobrevido a algo así!' exclamas.

Te sientes acobardado y echas a correr. Shan ya ha empezado a hacerlo.

Pasa al **266**.

112

Maniobras hacia el puerto y, según te aproximas al muelle de piedra, empiezas a recoger la vela. Recortas una estampa casi dramática: el cabello ondeando al viento, la luz enrojecida del ocaso a tu espalda, proyectando tu sombra sobre la orilla del Mar de los Sueños.

El puerto está muy concurrido; multitud de gente se agolpa de aquí para allá. Los marineros y pescadores se alinean ante la escollera del puerto, ocupados en descargar sus embarcaciones en un intento por terminar su labor antes de que anochezca. Adviertes un frenesí de

actividad más allá del muelle. Para cuando llegas a éste, ya se ha reunido un pequeño gentío y puedes oír el murmullo de conversaciones emocionadas. Tiendes una cuerda y manos impacientes se alargan para agarrar el extremo, amarrando la barca por ti.

La muchedumbre ha aumentado y ahora resulta obvio que tú eres el foco de su atención. Escuchas fragmentos de la conversación: 'Un Antiguo, un Antiguo de más allá del Mar de los Sueños…' '¿Le has visto?' '¿De veras un Shianti camina entre nosotros?' '¡Yo mismo le he visto, recién llegado del este, como si tal cosa!' '¡Deidad de leyendas, salvador de nuestro pueblo, te saludamos, te aclamamos!'

Se extienden manos para recibirte, mientras que otras intentan desesperadamente tocar tu capa, empujándote y tirando de ti, mientras que más y más gente lucha por vislumbrar tu cara. '¡Quién sino un dios podría cruzar el Mar de los Sueños!' '¡Sálvenos, Señor!' comienza a gritar la multitud. 'Destruya a los malvados Shadakine. ¡Expulse al Rey-brujo!'

Puedes advertir la histeria progresiva y, para tu consternación, eres levantado en hombros por la masa de gente y conducido en la dirección en la que se encuentran dos soldados armados, que arremeten contra ti desenvainando sus espadas.

'¡Acabe con los guerreros Shadakine, Señor!' vocifera alguien.

Si deseas hacer lo que la gente te sugiere, pasa al **84**.
Si quieres intentar escapar de la multitud y de los guerreros Shadakine, y posees el Poder Mágico del Encantamiento, pasa al **56**.
Si prefieres intentar escapar sin ayuda de la magia, pasa al **28**.

113

Trepas en torno a la cueva y te encaminas hacia arriba. La pared del abismo se vuelve progresivamente más empinada y lisa, y pronto eres incapaz de dar con otro asidero: la grieta más cercana en el muro del despeñadero se encuentra justo fuera de tu alcance. Tu cuerpo está agarrotado por la fatiga y apenas cuentas con fuerzas suficientes para continuar.

Si deseas tratar de llegar hasta la hendidura extendiendo una mano, pasa al **138**.
Si deseas asumir tu derrota frente al Muro de Azakawa, pasa al **188**.

114

Concentras el poder de tu mente y arrojas la energía mágica de la Hechicería contra la puerta. Al principio no ocurre nada, pero finalmente, tras emplear sólo 2 puntos de VOLUNTAD, la cerradura se rompe y la puerta se entorna, abriéndose.

Cruzas al otro extremo del rellano, donde nuevos tramos de escaleras conducen a izquierda y derecha.

Si dispones del Poder de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **92**. (Anota primero el número de esta sección, ya que necesitarás volver a ella después.)
Si deseas tomar la escalera que queda a mano izquierda, pasa al **80**.
Si prefieres tomar la escalera que queda a mano derecha, pasa al **45**.

115

Haces que tu Bastón se ilumine, gastando en ello 1 punto de VOLUNTAD. La luz que ahora desprende el Bastón durará hasta que decidas extinguirla – no necesitarás agotar más puntos de VOLUNTAD para mantenerla activa.

Continúas a lo largo del túnel, encorvado debido al bajo techo. Al fin se ensancha ligeramente: has llegado al extremo del pasaje.

Pasa al **135**.

116

Reúnes las energías de tus pensamientos, formando un escudo mental contra las inquisitorias garras de la Piedra Kazim. Un halo de enojo cruza el rostro de la Madre Magri. La magia de la Piedra se suspende al borde de tus sentidos. Sus escrutadores dedos sondean tus defensas, buscando alguna debilidad; una brecha en el muro psíquico. Sientes picor y hormigueo en la piel a medida que el poder de la Piedra se infiltra y empuja tu voluntad, aunque todavía la mantienes a raya (al precio de 1 punto de VOLUNTAD). La anciana frunce el ceño, concentrada sobre la Piedra.

La intensidad del orbe se incrementa y debes usar otro punto de VOLUNTAD para competir contra sus fuerzas. La Madre Magri te mira con odio, con la cara deformada por la frustración. Dobla la fuerza de la energía de la Piedra, con los ojos en tensión y la respiración comenzando a acelerarse.

Si deseas emplear otros 2 puntos de VOLUNTAD para resistir este asalto, pasa al **150**.

Si prefieres tratar de emplear la influencia de tu voluntad contra tu oponente tras la protección de tu escudo de Hechicería, pasa al **226**.

117

Los Shadakine están ansiosos por luchar, después de haberos seguido el rastro durante todo un día. Cargan contra vosotros, farfullando gritos de guerra, con sus ojos blancos fuera de si. Con una furia frenética, el primero de los Shadakine se lanza corriendo, interponiéndose en la trayectoria de tu bastón, y le despachas fácilmente a cambio de 1 punto de VOLUNTAD. Los sucesos de estos últimos días han mejorado enormemente tus habilidades de combate.

Los otros dos Shadakine se muestran más cautos que su camarada muerto, rodeándote y gruñendo, intentando darte estocadas con la punta de sus espadas como si se mofaran de una bestia enjaulada. No puedes escapar y has de luchar contra ellos a muerte.

2 Guerreros Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 25

Si ganas, pasa al **164**.

118

Miras hacia arriba, desde la base del empinado despeñadero. Los riscos son prominentes y lisos: no parece haber modo alguno de escalarlos. Debajo, se arremolinan los ondulados jirones de niebla que proceden del Lago Shenwu, cuando te mueves a través de la ladera al pie del Muro de Azakawa, buscando una manera de

ascenderlo. Tienes una sensación de abotargamiento en la cabeza y pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

De pronto, ves una grieta en el acantilado a escasos metros sobre tu cabeza. Es un pequeño nicho, pero lo suficientemente grande como para que quepa un hombre.

Si deseas explorar la fisura en el acantilado, pasa al **268**.
Si deseas volver a las Cataratas de Shenwu y al área que rodea el Lago Shenwu, pasa al **293**.

119

Shan te hace caso, sin dudar ni un momento. Sosteniendo la espada sobre su cabeza, profiere un alarido y la hunde profundamente en la planta Yaku. Las lianas que os sujetaban se estremecen, tensas, y luego de repente languidecen, liberándoos a ambos mientras la planta se debate en la agonía de la muerte.

Has perdido 2 puntos de RESISTENCIA durante el forcejeo.

Shan te ha salvado la vida y le das las gracias en medio de los quejidos por tus magulladas y doloridas costillas.

Pasa al **128**.

120

Te arrojas contra la masa de soldados que luchan entre si. Derribas a dos guerreros Shadakine, al coste de 1 punto de VOLUNTAD. Shan desarma a un tercero con un golpe afortunado.

Los guerreros Shadakine han entrado en una formación desordenada a partir de tu ataque, pero todavía te encuentras rodeado por cuatro de ellos, a los que en un principio se les había ordenado proteger la retaguardia. Debes luchar contra ellos como si se tratara de un solo enemigo y a muerte. Shan añade 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el tiempo que dure la contienda.

Escoltas Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 30

Si aún sigues vivo después de tres asaltos de combate, pasa al **189**.

121

Tienes ante ti a dos guerreros Shadakine. '¿Qué haces merodeando por aquí?' pregunta uno de ellos, empujando la palma de su mano contra tu pecho.

Buscas torpemente alguna excusa, fijándote a su vez en que los ojos de los Shadakine son completamente blancos – ¡no tienen pupilas! Intentas persuadir a los dos soldados de que eres un pescador local, pero tienen profundas sospechas acerca de tu historia y de tu aspecto y te arrestan en el acto.

Si tratas de resistirte a la detención atacando a los Shadakine, pasa al **265**.
Si no quieres revelar tus poderes y tu propósito en este momento, pasa al **300**.

122

Avanzas en la oscuridad con gran precaución, siguiendo el pasadizo mientras recorres el muro con la mano. Pocos minutos después, el túnel finaliza. Tropiezas a ciegas entre la negrura. De pronto, notas un dolor terrible en tu pierna derecha al resultar enganchada por unas garras pinzadas. Eres arrastrado por el suelo y devorado en silencio por un enemigo al que nunca verás.

Tu vida y tu búsqueda acaban aquí.

123

Por fortuna, llevas tu Bastón. Lo descargas furiosamente contra la Madre Magri, consumiendo 1 punto de VOLUNTAD. Sin embargo, tu Bastón la atraviesa sin dificultad: es sólo una aparición, creada con los poderes de su mente. Cacarea una horrible risa aguda y comienza a canturrear un conjuro:

'Mundi Kleasá – Sorti Magri,
Shasarak Shinto, Gordus Shando…'

El espectro de la Madre Magri se disuelve, para ser reemplazado por una siniestra sombra; una negrura impenetrable en el corazón del impetuoso fuego. Dos estrechos ojos y una boca hueca son todo lo que ves cuando la sombría criatura arremete contra ti.

Pasa al **149**.

124

Apuestas por el Encantamiento como forma de escapar: ¿quizá puedas inducir al carcelero a abrir la puerta de la celda? El plan va tomando forma y te hundes en un profundo trance, tejiendo una elaborada ilusión dentro de tu mente.

'¡Fuego! ¡Fuego!' gritas, aporreando la puerta de tu celda. Shan te mira extrañado, ya que no hay señal alguna de humo. '¡Carcelero, abra antes de que se incendie este lugar por completo!

Después de un pequeño estímulo, Shan pronto se convence de unirse a la charada y comienza a dar vueltas alocadamente, gritando y golpeando con los puños sobre la puerta.

Enseguida, llega el carcelero cojeando corredor abajo y deteniéndose fuera de vuestra celda. 'Creía que podía oler el humo,' comenta. Pero puede ver grandes lenguas de fuego desatándose con furia en mitad de la mazmorra y soltando oleadas de humo que se cuela por debajo de la puerta. Está completamente confundido por la ilusión y sus tintineantes llaves pronto se encuentran en la cerradura. Arrolláis la puerta, y Shan y tú saltáis escaleras arriba y salís al corredor. El sorprendido carcelero se queda mirando el interior de la celda, preguntándose por qué las llamaradas de fuego no producen calor.

El uso de este Poder Mágico te ha consumido 2 puntos de VOLUNTAD.

Si deseas arrojarte sobre el carcelero mientras te da la espalda, pasa al **243**.
Si prefieres correr hacia la derecha, pasa al **338**.
Si deseas girar hacia la izquierda a lo largo del corredor, pasa al **333**.

125

Te haces con las Llaves del Carcelero muerto y corres a lo largo del pasillo, abriendo cada puerta tan rápido como te resulta posible. Una a una, las puertas se abren de golpe y los prisioneros se van desperdigando por el corredor, huyendo en todas las direcciones. Si decides guardar las Llaves, anótalas como un Objeto Especial en tu *Carta de Acción*.

Si deseas retroceder por el pasillo para tomar la escalera de la izquierda, pasa al **137**.
Si deseas volver sobre tus pasos a lo largo del corredor para coger la escalera de la derecha, pasa al **212**.
Si deseas entrar en un angosto pasaje que hay en este extremo del pasillo, pasa al **333**.

126

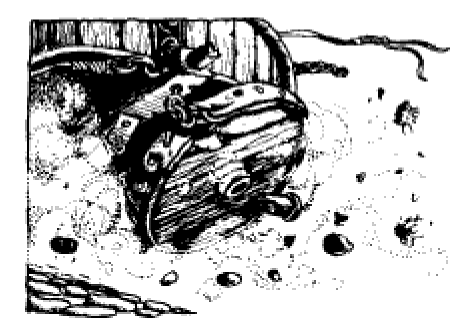
Los Najin toman tierra y te rodean. Su líder se adelanta, gañendo y señalando las colinas al frente. 'Quieren conducirnos hasta Jnana,' dice Tanith. 'Él es su amo.'

'Esto no me gusta, Estrella Gris,' dice Shan. 'Es bien sabido que el Rey-brujo y los ejércitos de Shadaki emplean estas bestias como espías y mensajeros. ¿Seguro que el tal Jnana no es un servidor del enemigo?

Si deseas seguir a los Najin, pasa al **161**.
Si deseas abandonar las Colinas Chansi, pasa al **106**.

127

La entusiasmada multitud brama su aprobación cuando el último guerrero Shadakine se desploma y cae. Te vitorean como a un héroe y las personas a tu alrededor te aplauden. Un sonido nuevo flota en el aire del puerto y el alboroto amaina. Puedes oír el estruendo de pezuñas golpeando el suelo y el retumbar de unas atronadoras ruedas. Una ola de pánico se extiende entre el gentío. Alguien grita '¡las Ruedas de la Muerte!'



Tres carros de guerra, conducidos por Shadakine que portan látigos, irrumpen con violencia en el puerto. Las ruedas de los carros tienen filos que sobresalen de sus ejes, y a medida que los Shadakine se abren paso entre la plebe, las cuchillas siegan a todo el que se interponga en su camino.

Entre ese terror desordenado, ves la oportunidad de escabullirte en una oscura y estrecha calle.

Si deseas correr hacia la entrada principal, pasa al **50**.
Si quieres correr hacia la calle estrecha, pasa al **40**.

128

Shan y tú estáis espalda contra espalda. Os veis rodeados de tentáculos que se contorsionan sobre si mismos, aunque, por el momento, parecen poco dispuestos a atacar. ‘Si alguna vez fue necesario un jardinero para quitar las malas hierbas…’ murmura Shan.

Debéis pasar a través de las letales Yaku de un modo u otro. Os mantienen atrapados. ‘Necesitamos algo que desvíe su atención durante un rato,’ dices, pensativo.

‘¡A mi no me mires!’ replica Shan, con los ojos muy abiertos.

A pesar de vuestra desesperada situación, no puedes por menos que esbozar una sonrisa. ‘Pues claro que no,’ respondes, ‘pero quizá haya otra manera…’

Si posees el Poder Mágico del Elementalismo y deseas utilizar este Poder para escapar, pasa al **181**.
Si posees el Poder Mágico del Encantamiento *y* algunos Hongos de Calacena, y deseas emplear este método para escapar, pasa al **206**.
Si no dispones de ninguno de estos Poderes Mágicos, o no deseas usarlos, puedes intentar luchar para abrirte camino pasando al **12**.

129

Dejas la horrenda Piedra donde yace y abres de golpe nuevamente la puerta de la antecámara. En la estancia circular se encuentra Tanith, la joven muchacha al servicio de la Madre Magri. ‘Estrella Gris,’ dice ‘al fin te encuentro.’

‘Cuidado,’ te advierte Shan. ‘Es una sirviente Shadakine; no es de fiar.’

Si deseas atacar a la chica, pasa al **67**.
Si deseas interrogarla, pasa al **147**.

130

Comienzas a sentirte cansado. De pronto, Tanith reaparece, guiando a un viejo arrugado que grita colérico en una extraña lengua. A una orden suya, los Najin cesan su ataque, elevándose en el aire y alejándose en la distancia con la misma rapidez con la que llegaron. ‘¡Estúpidos!’ maldice el anciano, cayendo de rodillas junto al cuerpo de uno de los Najin muertos. ‘¡Mis niños; mis ojos y oídos!’ gime con amargura. ‘No pretendían haceros daño. Los envié para recibiros.’

‘Jnana,’ dice Tanith, suplicante. ‘Ellos no lo sabían; no tenían modo de comprenderlo.’

‘¿Por qué los has traído aquí, Tanith?’ inquiere el anciano ciego.

‘Buscamos a la Tribu Perdida de Lara,’ expones, humildemente.

‘Entonces buscáis vuestra condena,’ replica Jnana. ‘El camino hacia el Azanam está lleno de peligros. Marchaos ya, no sois bienvenidos aquí.’

Pasa al **106**.

131

Entablas una charla con el mercader de mejillas coloradas. Se llama Shan Li, y es un comerciante familiarizado con todas las regiones del Imperio Shadakine y muchas otras extrañas tierras de más allá. Con cautela, diriges la conversación hacia el asunto de la Tribu Perdida de Lara.

'Ah, ya,' comienza a decir el mercader borracho con cierto entusiasmo, 'la leyenda, ¿eh? Bueno, hay muchas historias sobre eso, y en mis viajes he escuchado la mayoría de ellas. Nunca he oído ni una palabra de los Laraneses en el distante norte, en los reinos libres de los Lastlands, ni tampoco aquí, en el Imperio Shadakine. En realidad, la única versión que he escuchado que pareciera auténtica me la contaron en la ciudad de Elzian, donde estuve haciendo tratos con los Magos de Dessi. Allí oí una historia sobre el exilio de la Tribu Perdida hacia los bosques envueltos en brumas del lejano sur, ese peligroso lugar llamado el Azanam. Otros, en cambio, hablan de las boscosas Montañas Shuri.'

En voz muy alta, el mercader comienza a relatarte una de las muchas historias que ha escuchado sobre los Laraneses. Te percatas de que mucha gente se vuelve para miraros fijamente, murmurando y cuchicheando. Antes de que puedas intentar hacerle callar, unas manos te agarran por los hombros. Tú y el mercader habéis sido arrestados por cuatro fornidos guardias Shadakine.

Pasa al **300**.

132

Mientras apuntas hacia el puente con tu Bastón, Tanith se levanta y echa a correr, saltando sobre la espalda de uno de los ballesteros y frustrando así su puntería apenas unos segundos antes de que dispare un virote destinado a Shan. Con la soltura propia de un asesino profesional, rebana limpiamente la garganta del ballestero con su cuchillo.

Entretanto, tú desatas un rayo en zigzag de crepitante energía, que derriba a un guerrero Shadakine sobre el puente, a un coste de 2 puntos de VOLUNTAD.

Pasa al **203**.

133

Le tiendes dócilmente tu bolsa de dinero. Con una fingida reverencia, el asesino la recoge, mostrando los dientes en una maliciosa sonrisa. 'Y ahora, le ruego un poco de silencio, señor,' se mofa. Arremete contra ti con gran ímpetu. El asesino está intentando matarte, por lo que debes luchar.

Asesino:
DESTREZA EN EL COMBATE 10 RESISTENCIA 12

Puedes escapar después de 2 turnos de combate si aún sigues vivo. Pasa al **27**.
Si prefieres luchar a muerte y ganas el combate, pasa al **71**.

134

'Tienes razón, Tanith,' dices, 'necesitamos consejo. ¿Pero quién es ese Jnana? ¿Realmente podemos confiar en él?'

'No siente ningún aprecio por los Shadakine, quienes, temerosos de las capacidades de su saber, le cegaron hace muchos años, con la absurda creencia de que podrían evitar su gran poder visionario sacándole los ojos. No está del lado de nadie. Es de confianza. Debemos dirigirnos hacia las Colinas Chansi, que se levantan al norte de aquí. ¡Venga, seguidme!'

Pasa al **58**.

135

Con horror, ves otro insecto, mayor que el primero, bloqueando la salida del túnel. Has entrado en un nido de Mantis de las Cavernas. Las Mantis de las Cavernas viven en colonias subterráneas, y cavan su morada en la misma piedra, disolviendo la roca con el potente ácido que acumulan en su organismo.

Si pudieras encontrar el camino a través de este laberinto, deberías ser capaz de alcanzar la superficie sobre el Muro de Azakawa y acceder al Azanam. Pero primero debes enfrentarte a la criatura que se alza frente a ti. Es una Mantis soldado y sus chasqueantes pinzas y desmesurados miembros delanteros con forma de garfio te indican que no piensa dejarte pasar.

Pasa al **197**.

136

Os apresuráis, con mucha cautela y guardando cuidado de dónde ponéis los pies. Miráis alrededor, buscando con la vista algún enemigo al acecho entre las sombras, esperando a saltar sobre vosotros desde detrás de una roca o peñasco.

Ahora Shan tiembla visiblemente y se dispone a sacar su espada, pero le indicas que detenga la mano, no sea que el sonido pudiera alertar a alguna bestia peligrosa. Todavía no podéis ver nada, pero el extraño graznido de llamada persiste, aumentado en frecuencia y retumbando por todas partes.

Si dispones del Poder Mágico de la Predicción y deseas emplearlo para identificar la naturaleza del peligro, pasa al **345**.
Si no posees este Poder, o prefieres no usarlo, pasa al **61**.

137

Con Shan el mercader pegado a tus talones, asciendes rápidamente las escaleras, que conducen a un pequeño rellano. Hay dos salidas. La salida de la izquierda está bloqueada por una pesada puerta de madera. A la derecha se encuentra una arcada abierta que conduce a un estrecho corredor. En la distancia, puedes oír el sonido de gritos y de mampostería derrumbándose. El suelo vibra bajo tus pies.

'¿Por qué camino?' pregunta Shan.

Si dispones del Poder Mágico de Predicción y deseas emplearlo, pasa al **92**. (Anota primero el número de esta sección, ya que necesitarás volver a ella después.)
Si deseas tomar la salida de la izquierda, pasa al **142**.


VIII. Este es el Puerto de Suhn

Si prefieres girar hacia la derecha, pasa al 163.

138

Al tantear desesperadamente buscando un punto de apoyo, tu pie resbala y te despeñas desde la pared del precipicio. Caes a plomo hacia el suelo, con una sensación de convulsión en el estómago y el corazón palpitando con mayor rapidez – aunque no durante mucho más tiempo. Cuando te estrellas contra el pedregoso terreno, tu cuerpo queda desmadejado y mueres al instante.

Tu vida y tu búsqueda se acaban aquí.

139

Concentras el poder de tus pensamientos y, a costa de 2 puntos de VOLUNTAD, te envuelve una rutilante aureola de energía. El contorno de la Madre Magri desaparece del centro de la fogata para verse reemplazado por una visión mucho más siniestra. Una enorme sombra de impenetrable oscuridad aparece sobre las llamas de la hoguera. Ves dos rendijas sin expresión en el lugar de los ojos y una boca abierta cuando la sombría criatura se abalanza sobre ti.

Pasa al 149.

140 – *Ilustración VIII*

El sol comienza a ponerse. Frente a ti, todavía a lo lejos, al oeste, ves un pequeño grupo de botes de pesca. Observas un número creciente de estas embarcaciones a medida que prosigues tu camino, salpicado ocasionalmente por barcos más grandes de alta mar. Entonces, el corazón te palpita de entusiasmo. Puedes distinguir el alejado contorno del litoral y de un puerto repleto de barcas de pesca y de

veleros. Al anaranjado resplandor del sol poniente, las bóvedas y chapiteles de una ciudad apuntan desafiantes hacia el cielo. Este es el Puerto de Suhn, la primera ciudad que ves en tu vida.

Si deseas entrar en el puerto antes del anochecer, pasa al **112**.
Si prefieres esperar a que caiga la oscuridad, pasa al **280**.

141

Al final del túnel en declive se halla una salida. La traspasas y descubres una galería aún más larga, que se bifurca en la distancia a izquierda y derecha. Cuando llegas hasta allí, tratando de decidir qué camino tomar, oyes el sonido de rozamiento de las gigantescas patas de un insecto.

Una enorme Mantis soldado se desliza hacia ti desde el pasadizo de la derecha, chasqueando las pinzas y fustigando el aire con sus desmedidos miembros delanteros.

Pasa al **197**.

142

Empujas la tosca puerta de madera y sueltas un gemido de frustración: se encuentra cerrada.

Si tienes las Llaves del carcelero, pasa al **286**.
Si deseas intentar abrir la puerta a través del uso de la Hechicería, pasa al **159**.
Si deseas tratar de abrir la puerta mediante el empleo de la Alquimia, pasa al **170**.
Si deseas tomar el arco a mano derecha, pasa al **163**.

143

Sueltas un gemido de angustia. Tu futuro grita de forma desgarradora en el interior de tu mente. '¡Muerte! ¡Peligro y muerte!'

Con gran esfuerzo, intentas localizar el origen exacto del peligro, pero tus sentidos únicamente te avisan de que te rodea por todas partes, a izquierda y derecha, hacia arriba y hacia abajo, delante y detrás. En la oscuridad de tus temores, sólo comprendes una cosa: debes moverte ya, porque es el presente actual el que implica tamaño riesgo.

El empleo de este Poder te ha costado 1 punto de VOLUNTAD y 1 punto de RESISTENCIA, debido a la conmoción de la experiencia.

Si deseas explorar la cuenca y la zona en torno al Lago Shenwu, pasa al **68**.
Si prefieres dar con un modo de escalar los riscos, pasa al **118**.

144

Durante todo el día has sopesado cuál de tus Poderes Mágicos puede ayudarte mejor a escapar y, cuando cae la noche, te preparas para tomar una decisión.

Pasa al **172**.

145

La expresión de los ballesteros se transforma en asombro cuando el exaltado mercader se lanza hacia ellos, con el rostro colorado y soltando cómicos alaridos con voz ahogada. Arremetiendo

desacertadamente con su espada, entabla combate contra los tres ballesteros con una serie de excéntricas estocadas, ninguna de las cuales encuentra su objetivo.

Si deseas disparar otro ataque a distancia contra los guerreros del puente desde la seguridad de tu escondrijo, pasa al **132**.
Si quieres ayudar a Shan, pasa al **99**.
Si prefieres cargar contra los guerreros Shadakine del puente, pasa al **169**.

146

Te detienes en el centro del amplio claro, cercado por todas partes por enormes árboles Azawood y arbustos de maleza que crece descontrolada, y recuperas la respiración. Un vistazo en torno al calvero te revela cierto número de agujeros en el suelo – entradas, sin duda, a pozos similares al que acabas de dejar.



Como una marea implacable, cientos de Mantis de las Cavernas emergen de estos hoyos y se dirigen hacia ti. De repente, aparecen un par de ondeantes antenas desde la entrada de uno de los fosos próximos a donde te encuentras.

Si deseas descargar un rayo con tu Bastón de Mago al interior del agujero que tienes a tus pies, pasa al **158**.
Si deseas salir disparado hacia el interior de la espesura, pasa al **232**.

147

'Tanith,' dices, 'estás al servicio de la Madre Magri. ¿Qué pretendes?'

'Sé dónde está escondido tu Bastón,' responde. 'Puedo traértelo y ayudarte a escapar si me llevas contigo. Decídete pronto. Aquí estamos en grave peligro y tenemos poco tiempo.' Oyes los apresurados pasos de los guardias Shadakine que proceden de la escalera inferior y la voz de la Madre Magri, increpando órdenes y maldiciendo a los Shadakine en tono colérico.

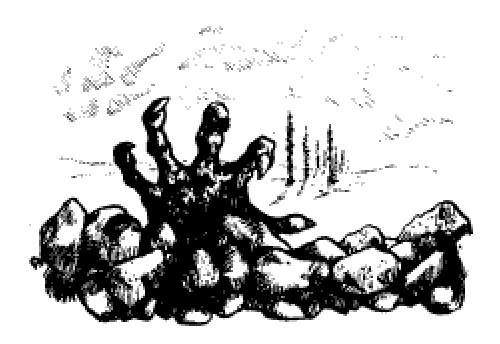
Si accedes a la petición de Tanith, pasa al **221**.
Si decides ignorar sus palabras, pasa al **63**.

148

Oteando con los ojos entornados bajo la luz crepuscular, observas cómo una zarpa palmeada aparece sobre el borde del desfiladero. Shan suelta un quejido de incredulidad cuando el Quoku herido se yergue con esfuerzo sobre la quebrada llanura. Se mueve tercamente hacia vosotros, arrastrando su torturado cuerpo, poseído por una vitalidad inhumana.

Cargas con Shan a cuestas y señalas al sur. 'Mira,' dices, 'casi hemos llegado al Lago Shenwu. Ahora, un último esfuerzo.' Pones a Shan en pie y camináis tambaleantes a través de la llanura a una

marcha lenta y desalentadora. El Quoku os sigue la pista detrás, de manera implacable, ganando terreno lentamente.



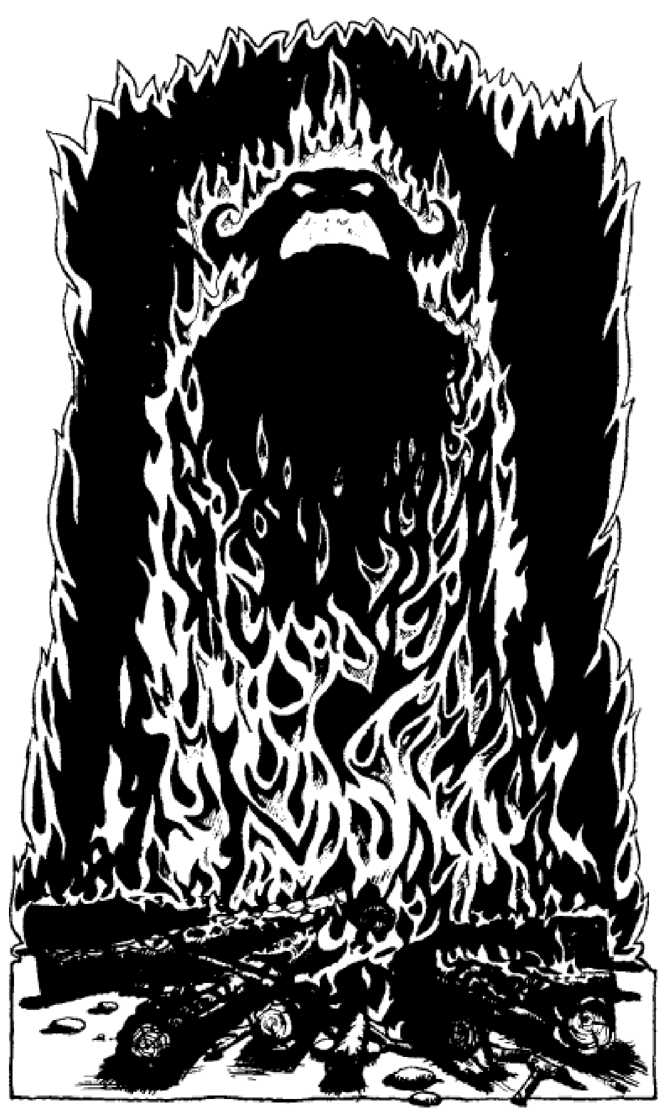
Con un lamento de frustración, ves que más adelante el camino queda bloqueado por un profundo barranco de casi cuatro metros de ancho. La criatura no va muy por detrás de vosotros, y os dáis cuenta de que no hay tiempo suficiente para bordear el barranco. El Muro de Azakawa se alza tentadoramente a vuestro alcance al otro lado.

Si deseas atravesar el barranco de un salto, pasa al **49**.
Si deseas quedarte y luchar contra el Quoku, pasa al **233**.

149 – *Ilustración IX*

'¡Un Kleasá!' chilla Tanith, '¡un Devorador de Almas!'

Debes luchar contra el Kleasá a muerte. Por cada asalto del combate, resta 1 punto de VOLUNTAD y 2 puntos de RESISTENCIA de tu total. Si has levantado un escudo mágico de Hechicería, resta 1 punto de VOLUNTAD y 1 punto de RESISTENCIA por cada asalto del combate, en tanto que el Kleasá trata de desgarrar tu alma.



IX. '¡Un Kleasá!' chilla Tanith, '¡Un Devorador de Almas!'

Kleasá:
DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 30

Si todavía sigues vivo tras cuatro turnos de combate, o logras derrotar antes al Kleasá, pasa al **165**.

150

El poder de la Piedra Kazim es aplastante; socava tus resistencias y se inmiscuye en los rincones de tu mente. Trastorna la urdimbre de tu memoria y traspasa incluso los más ocultos resquicios de tus sueños.

Los ojos de la Madre Magri se abren de par en par con malévolo placer. No te quedan energías para evitar su intrusión en tu mente. Tratas de vaciar tus pensamientos, buscando la seguridad del camino de los Shianti, el consuelo de la meditación, pero es inútil. La Piedra Kazim es demasiado fuerte.

'Y ahora – veamos,' dice con aspereza la Madre Magri, escrutando las vagas formas y sombras de la Piedra. 'Hay algo ahí, cierto propósito escondido o un gran designio. ¡Agh! ¡Está protegido! Algún poder lo oculta. Más hechicería de magos, no cabe duda. ¿Es que nunca se disipará esta niebla?'

Las horas de esta penosa experiencia transcurren lentamente. La Madre Magri salmodia y entona todo conjuro y hechizo en cada una de las lenguas que conoce, pero no consigue penetrar la cortina que envuelve tu memoria, cubriendo la parte de tu mente que retiene tu misión. Debe de haber sido un encantamiento Shianti, otorgado, sin tu conocimiento, por tus maestros de la Isla de Lorn. Sin embargo, la Madre Magri no cede, y pierdes 4 puntos de VOLUNTAD y 2 puntos de RESISTENCIA. Sientes el empuje creciente de la locura y una furibunda demencia clama en tus oídos.

Si tu puntuación total de VOLUNTAD está por encima de cero, o llevas el Talismán Mágico de los Shianti, pasa al **348**.
Si tu puntuación de VOLUNTAD ha caído ahora hasta cero o menos, pasa al **237**.

151

Para un alquimista debiera ser posible elaborar una poción de ácido capaz de destruir la cerradura de metal de la puerta de la celda, aunque necesitarás los ingredientes correctos para preparar la siguiente fórmula:

Poción de ácido Ezeran
1 parte de Azufre
1 parte de Salitre
1 parte de Cristales de Ezeran
Mezclar a fuego ligero

Si tienes los ingredientes en tu Bolsa de Hierbas y un vial vacío en el que mezclarlos, pasa al **297**.
Si no dispones de todos estos ingredientes, debes elegir un Poder distinto que te ayude en la fuga; pasa en tal caso al **172**.

152

Os encamináis a la choza. Parece abandonada. La puerta cuelga medio abierta y las ventanas están revestidas de un hierbajo inócuo

de color ocre llamado Ogosho, propio de esta región. Oyes el sonido de un crujido que proviene del interior.

Si deseas entrar en la cabaña, pasa al **252**.
Si deseas emplear el factor sorpresa y penetrar precipitadamente a través de la puerta, pasa al **277**.
Si crees que Shan debería fisgonear, pasa al **302**.

153

Cuando cierras la puerta, oyes el sonido de pisadas corriendo. Se acercan cuatro guerreros Shadakine a la vez que giras la llave en su cerradura. ¡Deprisa, Estrella Gris!' exclama Shan. '¡No hay tiempo que perder!'

Los Shadakine están aporreando la puerta, gritándote con furia para que la abras. Después, escuchas el sonido de un pesado golpe seco cuando tratan de abatir la puerta.

Si tienes el Poder de la Hechicería y deseas atrancar la puerta, pasa al **185**.
Si no dispones de este Poder, o prefieres no usarlo, pasa al **198**.

154

Rechinas los dientes ante el dolor punzante de tus heridas cuando la agresiva Mantis de las Cavernas se cierne sobre ti; sus incisivas pinzas ávidas de tu vulnerable carne.

Mantis de las Cavernas:
DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 18

Puedes eludir este combate tras un asalto. En ese caso, o si ganas el combate en un único asalto, pasa al **4**.
Si ganas el combate en dos o más asaltos, pasa al **103**.

155

Es un acto valiente, pero inútil. Liberas un rayo mortífero y brutal contra el auriga Shadakine justo en el momento en que los caballos te pisotean, quebrando hasta el último hueso de tu cuerpo y acabando con tu vida al instante.

Tu misión ha fracasado.

156

Con Tanith y Shan a tu lado, observas la batalla que se desarrolla en el puente. Los Caballeros de la Montaña Blanca han acabado con muchos guerreros Shadakine, pero parece como si en ese momento fueran a ser derrotados.

'Debemos acudir en su ayuda,' dices. Te aproximas al puente, con la intención de atacar a los Shadakine desde atrás. Tanith ha desaparecido, así que, con Shan siguiéndote, te preparas para arremeter contra ellos.

Si deseas atacar al oficial Shadakine que está al mando, pasa al **215**.
Si prefieres atacar al grueso principal de los Shadakine, pasa al **120**.

157

Apareces en la plaza del mercado. Se encuentra en pleno bullicio y llena de actividad. Cientos de propietarios de puestos se hallan vendiendo sus mercancías a la luz de las antorchas. Deambulas

alrededor de la plaza, mirando las casetas y los objetos que allí se comercian.

Si tienes el Poder Mágico de la Alquimia, pasa al **183**.
Si no dispones de este Poder, pasa al **26**.

158

Disparas foso abajo, haciendo uso de 1 punto de VOLUNTAD. El reducido espacio del pozo transforma el rayo de energía en una bola de fuego que se precipita violentamente por el interior del túnel. Pronto, el conducto queda atascado por los restos carbonizados de los insectos.

Cojeando, te sumerges en la enmarañada maleza, gimiendo entrecortadamente por el dolor, debido al prolongado esfuerzo que realizas al tener que andar con tu pierna herida. La compacta espesura y las enormes raíces de Azawood entorpecen tu avance provocando que tropieces constantemente con los matorrales. Las Mantis de las Cavernas no han abandonado la persecución y pululan entre las profundidas del bosque a una velocidad alarmante. Miles de estos furiosos insectos se escabullen y escurren hacia ti. El corazón te aporrea el pecho y temes no poder ir más rápido que ellas.

Pasa al **232**.

159

Tu poder de Hechicería te permitiría reventar la puerta, pero te podría consumir muchos puntos de VOLUNTAD partir la cerradura. No sabrías decir cuántos puntos de VOLUNTAD se requerirán, pero una vez comprometido con el hechizo, tendrás que llevarlo a cabo hasta el final.

Si aún deseas utilizar la Hechicería para abrir la puerta, pasa al **114**.
Si cuentas con el Poder de la Alquimia y prefieres emplearlo para abrir la puerta, pasa al **170**.
Si deseas penetrar a través de la arcada abierta a la derecha, pasa al **163**.

160

Viertes el líquido poco a poco en la boca del anciano. (Recuerda eliminar el Laumspur de tu *Carta de Acción*). Tras un breve momento, sus ojos se aclaran y un ligero rubor vuelve a sus mejillas. ‘Gracias, hermano,’ dice. ‘Eso ha sido muy amable por tu parte. Te devolvería el favor, pero primero debo dormir… dormir…’

Terminas tu comida y te reclinas, absorto en tus pensamientos. Te sientes exhausto y caes en un profundo sueño, entonando palabras Shianti de paz y recogimiento para aliviar tu mente y liberarte de preocupaciones.

Pasa al **301**.

161

Los danzantes y alados Najin os guían a través de las agrestes y monótonas colinas Chansi. Finalmente llegáis a la entrada de una pequeña cueva asentada sobre un estrecho risco, que domina un escarpado desnivel sobre las distantes colinas que se extienden debajo.

Un anciano, sentado con las piernas cruzadas ante la entrada de la cueva, yace con la mirada clavada en las alturas, con ojos que no pueden ver. Sin levantar la cabeza ni mirar en vuestra dirección, dice: '¿Quién va? ¿Quién interrumpe la soledad de Jnana?'



'Soy yo, Tanith', dice ella. 'Traigo a Estrella Gris, un gran mago con la audacia suficiente para oponerse al malvado Rey-brujo. Necesita vuestro consejo.'

'Busco a la Tribu Perdida de Lara,' anuncias, 'ya que tengo una misión que cumplir y preciso de su ayuda.'

El anciano permanece en silencio durante unos momentos. 'Debes dirigirte al sur, hacia la gran selva del Azanam. El camino está lleno de peligros, pues debes atravesar la enorme Garganta de Azagad y las torres de piedra conocidas como los "Dientes del Dragón".'

'La Garganta de Azagad es un vasto cañón y los "Dientes del Dragón" son los grandes pináculos de piedra caliza que se levantan a lo largo de todo el abismo,' explica Shan. 'La Garganta de Azagad termina ante los gigantescos acantilados conocidos como el Muro de Azakawa. Las Cataratas de Shenwu discurren por su centro. Más allá de los acantilados, por encima de éstos, se encuentra el gran bosque brumoso del Azanam.'

'Es una tierra desconocida, plagada de bestias extrañas y hostiles,' te advierte Jnana. 'No vas preparado para un viaje semejante, pero te ofreceré tantos presentes como pueda para ayudarte.'

Trae los siguientes objetos de su cueva y te los muestra para que escojas.

Un Amuleto de Plata (un Objeto Especial que Jnana afirma que atrae la buena suerte).
Suficientes alimentos para 5 comidas.
Una Espada Ancha (Arma).
2 pociones de Laumspur (cada una repone 3 puntos de RESISTENCIA; cuentan como Objetos de Mochila u Objetos de la Bolsa de Hierbas si tienes el Poder de la Alquimia).
Un rollo de Cuerda (Objeto de Mochila).

Recuerda que tu Mochila puede contener un máximo de ocho objetos.

A Shan y a Tanith también les entrega comida, mochilas y armas a su elección. En reconocimiento por ello, das las gracias a Jnana por su ayuda.

Si posees el Poder Mágico de la Alquimia, pasa al **193**.
De lo contrario, pasa al **15**.

162

Con cuidadosa puntería, disparas contra el carro a medida que éste cruza el puente. Debido a la distancia entre el objetivo y tú, el ataque te cuesta 2 puntos de VOLUNTAD.

Tu disparo falla por poco, impactando a escasa distancia de su objetivo, pero la ardiente ráfaga asusta al grupo de caballos negros que tira del carro y provoca que el conductor pierda el control sobre los mismos.

Pasa al **255**.

163

Atraviesas corriendo la arcada abierta hacia el interior de un estrecho pasaje que discurre en declive en pronunciado ángulo. A medida que el pasaje se vuelve más oscuro, te invade una sensación de inquietud.

Pasa al **333**.

164

Los cuerpos de los Shadakine muertos yacen a tus pies. Una búsqueda minuciosa te revela 10 Nobles y 2 Comidas. Shan coge una espada de uno de los cadáveres, sonriéndote con jovialidad. 'Un recuerdo,' dice bromeando.

Puedes quedarte con la otra Espada si lo deseas. Recuerda hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción* antes de continuar vuestro viaje hacia el río Azan.

Pasa al **39**.

165

El Kleasá parece estar haciéndose más fuerte a medida que desgasta tu voluntad. No importa cuán gravemente puedas llegar a dañar la esencia de la criatura, pues no eres capaz de alterar su fantasmal habilidad de nutrirse de tu espíritu.

De repente la criatura se expande, envolviéndote por completo con su cuerpo, sumergiéndote en una terrible oscuridad. Pierdes 5 puntos de VOLUNTAD y 5 puntos de RESISTENCIA.

Si todavía estás vivo pero tu puntuación de VOLUNTAD ha caído ahora a cero o menos, pasa al **177**.
Si continuas vivo y tu VOLUNTAD es superior a cero, pasa al **192**.

166

Te das la vuelta y te diriges a zancadas con determinación hacia el hombre que te ha estado siguiendo. Desafortunadamente, antes de que puedas alcanzarle, avisa a dos guerreros Shadakine y éstos avanzan hacia ti.

Si deseas tratar de escapar de ellos, pasa al **241**.
Si deseas enfrentarte a los dos Shadakine, pasa al **11**.

167

'¡Corred – los dos!' gritas a tus compañeros.

Tanto Tanith como Shan ignoran tu orden, quedándose valerosamente a tu lado, aunque ninguno de ellos posee un arma. El carro ya ha alcanzado el puente y se dirige con estruendo hacia vosotros.

Si deseas desencadenar un ataque a larga distancia contra el carro, pasa al **162**.
Si deseas permanecer donde estás y permitir que el carro se acerque más, pasa al **180**.

168

La vela se hincha y pones rumbo a través de las siempre profundas aguas. La costa Shadakine se halla lejos, hacia el oeste, y te preparas para un largo viaje. Pasan dos monótonos días y una noche. Durante este tiempo, debes tomar 2 Comidas (elimínalas de la lista de tus Objetos de Mochila) y pierdes 1 punto de RESISTENCIA debido a la fatiga, puesto que has dormido muy poco, al tener que asegurarte constantemente de que la barca mantiene una trayectoria regular.

Pasa al **140**.

169

Antes de poder acercarte al puente, un ballestero, que se ha distanciado del desmañado ataque de Shan, irrumpe frente a la maleza entre la que estás escondido. Apunta con su ballesta cargada a tu corazón, mostrándote una diábolica sonrisa burlona. De pronto, su expresión se congela en una mueca de dolor. Cae hacia delante y observas que el cuchillo de Tanith sobresale de su espalda. Con un suspiro de alivio, bendices su oportuna aparición.

'Rápido,' dice enérgicamente. '¡Shan está en peligro! ¡Ayúdame!'

Pasa al **203**.

170

Si tienes ya preparado un vial de Ácido Ezeran, pasa al **73**.
Si no dispones de esta poción, puedes intentar abrir la puerta con tu Poder Mágico de Hechicería; pasa al **159**.
Si prefieres tomar la salida a mano derecha, pasa al **163**.

171

Tras un rápido registro del cuerpo descubres 5 Nobles, que puedes guardarte. También te puedes quedar la Espada del guardia si lo deseas. (Recuerda anotar estos objetos en tu *Carta de Acción*.)

Ahora dirígete al otro tramo de escaleras pasando al **137**.

172

Con tranquilidad, analizas cuidadosamente estos Poderes y el alcance de tu maestría sobre los mismos para determinar la elección más efectiva. La decisión es tuya.[11]

Si deseas intentar escapar con la ayuda de la Hechicería, pasa al **95**.
Si deseas utilizar el Poder del Encantamiento, pasa al **124**.
Si prefieres usar el Elementalismo, pasa al **271**.
Si deseas servirte del Poder de la Alquimia, pasa al **151**.
Si deseas emplear el Poder de la Psicomancia, pasa al **236**.
Si deseas valerte del Poder de la Predicción, pasa al **211**.
Si prefieres contactar con el reino espiritual de los muertos a través del uso de la Invocación, pasa al **250**.

---

[11] Te ves forzado a utilizar un Poder Mágico, aun cuando todos tus Poderes Mágicos disponibles puedan llegar a requerir el uso de más puntos de VOLUNTAD de los que posees actualmente.

173

'¡Estúpido!' dice, enojada. 'Ahora tendré que destruirte.' Te apunta con tu Bastón y desata una intensa descarga que impacta directamente sobre tu corazón. El ardiente rayo te doblega al instante, haciendo que te conviertas en víctima de tus propios poderes.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

174

Shan está agotado y te ves obligado a ayudarle en adelante. El cielo está lleno de Quokus, que dan vueltas sobre vosotros como buitres expectantes. Al frente, puedes ver las grandes Cataratas de Shenwu, que se precipitan sobre el Lago Shenwu, el nacimiento del Río Azan.

Shan gimotea en un ronco sollozo. 'No puedo seguir… No puedo seguir…'

'¡Debes hacerlo!' le animas.

Unos pocos cientos de metros más adelante, Shan se derrumba sobre el suelo, con el cuerpo agarrotado por la fatiga. Miras atrás y ves una familiar, y todavía sorprendente, escena…

Pasa al **148**.

175 – *Ilustración X*

'Tienes poderes, joven forastero,' murmura la Madre Magri. 'Percibo cierta magia en ti. Me pregunto de dónde procede. ¿A quién sirves?'



X. 'Percibo cierta magia en ti,' murmura la Madre Magri

Si no logras resistir la fuerza de la Piedra Kazim, tu misión y su origen se descubrirán ante esta sierva del Rey-brujo.

Si posees el Poder de la Hechicería y deseas emplearlo para destruir la Piedra Kazim, pasa al **191**.
Si dispones del Poder de la Hechicería y deseas utilizarlo para intentar bloquear tu mente frente a la indagatoria energía de la Piedra, pasa al **116**.
Si prefieres resistir la fuerza de la Piedra con tu propia voluntad, pasa al **226**.

176

Sofocado, con el corazón latiendo alocadamente contra tus costillas, te mantienes en el rellano.

Si tienes las Llaves del carcelero y deseas cerrar la puerta detrás de ti, pasa al **153**.
Si prefieres ahorrar tiempo y continuar tu ascenso de inmediato, pasa al **60**.

177

Te encuentras demasiado débil para oponer resistencia. El oscuro fantasma engulle tu alma. Caes al suelo, como una cáscara vacía. Eres otra víctima de la maldad de la Madre Magri y de los siniestros servidores del Imperio Shadakine.

Tu vida y tu misión se acaban aquí.

178

Una joven muchacha trae tres cuencos de arroz y se rezaga un instante para mirarte fijamente a través de la rejilla de hierro de la puerta. Das las gracias amablemente a la chica por esta sencilla acción. ‘Bendito aquel que da, porque se enriquece con la entrega de un regalo,’ dices, según la vieja costumbre Shianti. Sorprendida, la joven desaparece.

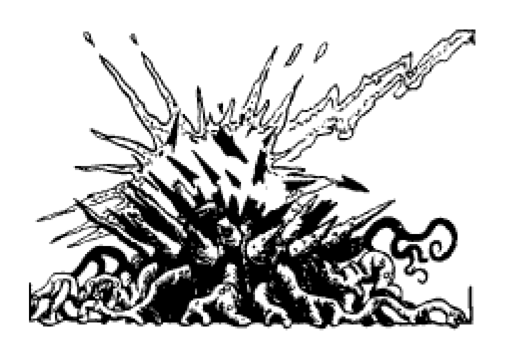
Te inclinas sobre el anciano, que resulta evidente que se está muriendo, y le ofreces algo de comida. ‘Veinte años,’ despotrica, apretando tu brazo. ‘He estado aquí veinte años, sin haber cometido delito alguno. Pronto moriré.’ Apenado, te percatas de que el anciano fue una vez un sacerdote Shianti, un adorador de la memoria de tus maestros, encarcelado debido a su religión y por mantener vivo el recuerdo de los Shianti.

Si tienes algo de Laumspur y deseas aliviar el sufrimiento del anciano, pasa al **160**.
Si no dispones de Laumspur, o prefieres conservarlo, pasa al **93**.

179

Alzando el Bastón, disparas contra la Yaku. Un violento rayo destruye el corazón de la planta y ésta libera su presión inmediatamente. El ataque te ha consumido 1 punto de VOLUNTAD.

De pronto, Shan cae al suelo, emitiendo un aspaviento; una tortuosa enredadera se cierne estrechamente en torno a sus piernas.



Si deseas lanzar un rayo contra la Yaku que tira de Shan hacia su interior, pasa al **285**.
Si deseas acudir al lado de Shan, pasa al **240**.

180

Puedes ver dos guerreros Shadakine montados sobre el carro cuando éste se acerca retumbando hacia vosotros. Justo cuando estás a punto de lanzar un rayo de energía contra ellos, Tanith se pone delante de ti, directamente frente a la trayectoria del carro, y vocea con tono agudo. '*¡Katta Chi!*'

Para vuestra sorpresa, los caballos se encabritan de repente, relinchando de pánico y confusión. 'Fui instruída en el dominio de las bestias hace mucho,' anuncia, sonriendo alegremente con orgullo.

Pasa al **255**.

181

Bajo una intensa concentración, proyectas tus meditaciones al plano elemental, con la incertidumbre propia en cuanto al tipo de apoyo que los elementales te puedan enviar. Para ello, haces uso de 1 punto de VOLUNTAD.

Las nubes que flotan sobre vuestras cabezas se oscurecen y, con una sonrisa, reconoces la naturaleza de la ayuda que te ha sido concedida. Un repentino chaparrón empapa las plantas a vuestro alrededor. Su rojizo nudo central se descolora progresivamente y sus afiladas púas se abren en una hilera de filamentos, que absorben la poco habitual agua que cae del cielo.

Mientras las plantas se mantienen dóciles e inactivas, Shan y tú pasáis, con accesible comodidad, a través de las mortíferas Yaku camino de vuestra meta. Cuando empieza a caer la noche, Shan suelta un suspiro de consuelo: en la distancia, a lo lejos, captas un primer atisbo del Gran Muro de Azakawa.

Iniciáis una atropellada carrera, deseosos de alcanzar los límites del Azanam antes del anochecer.

Pasa al **325**.

182

Decides ponerte a la carrera de nuevo y, volviéndote en dirección al Muro de Azakawa, echas a correr, con Shan detrás pisándote los talones.

Pasa al **249**.

183

Un puesto en particular capta tu atención. En un cartel puede leerse:

MADAM TARLAS – REMEDIOS Y CURAS HERBALES
BOTICARIA DE NOBLES Y REYES



El puesto está repleto de pociones y ungüentos, así como de hojas secas y raíces de muchas plantas diferentes, algunas de grandes propiedades y otras de ningún provecho en absoluto. Tu instruída vista en estos temas repara en varios objetos a la venta que podrían serte de gran utilidad como alquimista. Éstos son:

1 Tarro de Cristales de Ezeran (los cuales producen un ácido capaz de fundir el metal al ser combinados con azufre). Precio: 5 Nobles.

Un Almirez y un Mortero (Objeto de Mochila). Precio: 5 Nobles.

1 Botella de Nafta (un líquido inflamable y volátil). Precio: 2 Nobles.

2 Viales de Laumspur (una poción curativa que repone 3 puntos de RESISTENCIA cuando es ingerida). Precio: 2 Nobles cada una.

1 Vial de Esencia de Zarza del Cementerio (un potente veneno). Precio: 1 Noble.

1 Vial de Alether (una poción que incrementa la DESTREZA EN EL COMBATE en 2 puntos cuando se ingiere antes de un ataque). Precio: 2 Nobles.

1 Petaca de Hojas secas de Azawood (un componente base que aumentará el efecto de hasta cuatro pociones mágicas). Precio: 5 Nobles.

3 Semillas de Tarama (al tomar una semilla un mago podrá usar su Bastón de Mago, o sus Poderes Mágicos, sin perder ningún punto de VOLUNTAD; no ocupan espacio en tu Bolsa de Hierbas ni en tu Mochila).[12] Precio: 3 Nobles cada una.

Puedes adquirir cualquiera de estos objetos. Aquellos objetos que no quepan en tu Bolsa de Hierbas deberás llevarlos como objetos de Mochila extra. Recuerda hacer los ajustes necesarios en tu *Carta de Acción*.
Pasa al **26**.

[12] Las Semillas de Tarama se pueden registrar como Objetos Especiales, puesto que no ocupan espacio en la Bolsa de Hierbas ni en la Mochila. Cada Semilla de Tarama puede emplearse para lanzar exactamente un hechizo (sea cual sea su coste en puntos de VOLUNTAD) o para hacer uso de tu Bastón de Mago, fuera de un combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, para disparar un rayo de energía a un enemigo a distancia) sin utilizar los puntos de VOLUNTAD que se requerirían normalmente. Las Semillas de Tarama no se pueden emplear para mantener el efecto de un conjuro, o en lugar de otro tipo de consumos de tu VOLUNTAD, como ataques mentales. Tampoco parece apropiado el uso de Semillas de Tarama en combates cuerpo a cuerpo, donde entonces podrías decidir gastar una cantidad infinita de VOLUNTAD para ganar un combate automáticamente.

184

Desviáis la marcha hacia la izquierda, reanudando vuestra travesía. Según serpenteas entre los pilares, usas el sol para guiarte, manteniendo la dirección hacia el sur. Cuando comienza a caer la tarde, Shan suspira con alivio. La sucesión de columnas se ha vuelto menos densa y, ante vosotros, a lo lejos, podéis ver el Gran Muro de Azakawa. Se trata de la gigantesca pared de un precipicio, a cientos de metros de altura, que se extiende de este a oeste hasta donde alcanza la vista. Directamente frente a vuestra posición, sobre la cima del escarpado risco, atisbáis un enorme salto de agua en cascada: las Cataratas de Shenwu.

Os movéis más rápido, deseosos de llegar a los límites del Azanam antes de que se haga de noche, y dejar atrás esta tierra estéril de paisajes tenebrosos y extraños habitantes.

Pasa al **325**.

185

'¡Por piedad! ¿Qué diantre estás haciendo ahora?' inquiere Shan en tono de queja.

'Shsss,' replicas, cerrando los ojos para concentrarte en preparar un hechizo persistente que obstruya la puerta. A cambio de 1 punto de VOLUNTAD, creas una barrera mágica que la bloquea. A los guardias Shadakine les llevará un tiempo antes de ser capaces de traspasarla.

Si deseas tomar la escalera que parte del rellano hacia la izquierda, pasa al **80**.
Si prefieres coger la escalera de la derecha, pasa al **253**.

186

Con prudencia, os movéis sigilosamente con la esperanza de que los Quoku no reparen en vosotros. Aunque no te atreves a mirar hacia atrás, oyes un sonido de rozamiento en la cima de la columna más cercana, sobre la que se alza un Quoku enorme.

Pasa al **86**.

187

Te arrastran a la fuerza desde la cámara, inconsciente y exhausto, bajando largos tramos de escaleras hasta la oscuridad de las mazmorras de la Casa del Castigo. Tus sentidos protestan ante la funesta y agobiante sensación de opresión que parece irradiar de los muros del lugar. Un grito tortuoso llena el aire, seguido por el sonido de una feroz carcajada. '¿Qué ha sido eso?' susurras, con voz ronca.

'Muy pronto lo averiguarás,' responde uno de los Shadakine. '¡Carcelero! ¡Enciérrale!' Un lisiado andrajoso se acerca dando tumbos hacia ti, con un gran manojo de llaves tintineando al costado.

'Aquí, carcelero. Ponle a buen recaudo.'

El carcelero avanza cojeando, con una expresión alegre y demente en su rostro. 'Maravilloso, sencillamente maravilloso,' ríe estúpidamente. 'Otro invitado. ¡Estoy tan encantado de verte!'



Se abre una puerta de hierro forjado y te empujan hacia un oscuro y hediondo pozo. Caes precipitadamente por una escalinata y pierdes el conocimiento antes de quedar tendido sobre el suelo cubierto de paja.

Si has sido arrestado en la Taberna de la Luna Sonriente, pasa al **230**.
Si no, pasa al **261**.

188

Vuelves de mala gana sobre tus pasos acantilado abajo, enganchándote y apoyándote en cada precaria brecha de la roca. El descenso resulta tedioso y agotador. Al fin, llegas al pequeño boquete y te introduces en él.

Exploras la diminuta cueva, con cuidado de hacer el menor ruido posible.

Pasa al **8**.



189

De repente, te ves enfrentado al oficial Shadakine. Éste suelta un grito enloquecido antes de lanzarse contra ti.

El oficial es un formidable oponente, y no puedes eludir el combate con seguridad sin arriesgarte a ser hecho pedazos por este fanático. Debes luchar contra él a muerte. Puesto que Shan se encuentra contigo, añade 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el tiempo que dure la lucha.

Oficial Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 25 RESISTENCIA 26

Si ganas el combate, pasa al **215**.

190

'Vamos hacia el sur,' le dices a Shan.

'Muy bien,' responde. 'Sólo rezo para no estar conduciéndoos a una empresa descabellada.'

'Contigo guiándonos, ¿de qué otra forma podría ser?' dice Tanith en voz baja, sonriendo cándidamente a Shan. En cuestión de minutos, ambos están intercambiando insultos y exabruptos.

'No tenemos tiempo para esto,' les reprendes. '¡Shan, dirige la marcha!' Avergonzado, te obedece.

'En el corazón de este bosque,' explica, 'el Río Suhni se une al Río Azan. El Río Azan nos guiará durante todo el recorrido hacia el

Azanam. Podemos elegir dos rutas para llegar al Azan. Al norte de aquí está el Río Suhni, que se dirige al oeste, para unirse finalmente con el Azan. Al sur se encuentra la Gran Carretera de Suhn, que abandonamos la pasada noche. Ésta cruza el Azan bastante más al sur. ¿Por qué camino vamos, Estrella Gris?'

Consulta el mapa antes de tomar una decisión.

Si deseas alcanzar el Río Azan viajando en primer lugar al norte, y luego al oeste, siguiendo el curso del Río Suhni, pasa al **38**.
Si prefieres viajar primero hacia el sur, y después al oeste por la Gran Carretera de Suhn, pasa al **21**.

191

Concentrando tus pensamientos, recurres a la energía esencial de la Hechicería procedente del plano Astral, y formas un campo de pura voluntad, que sostienes con aplomo en tu mente, listo para proyectarlo al interior de la Piedra Kazim.

Si deseas condensar 2 puntos de VOLUNTAD dentro de tu mente, pasa al **323**.
Si deseas condensar 3 puntos de VOLUNTAD dentro de tu mente, pasa al **314**.
Si deseas condensar 4 puntos de VOLUNTAD, pasa al **288**.

(Recuerda modificar tu puntuación total de VOLUNTAD a su actual valor antes de pasar a la sección correspondiente.)

192

Te sientes ahogado en una oscuridad que todo lo consume. Desde algún lugar, aparentemente muy lejano, un sordo lamento alcanza tus oídos. Se trata de Shan. '¡Tanith, debes salvarle!' grita. Entonces escuchas la voz clara y potente de Tanith por última vez…

Pasa al **276**.

193

Cuando le cuentas a Jnana que has sido instruido en las artes de la Alquimia, te ofrece los siguientes objetos:

Un Almirez y un Mortero (Objeto de Mochila).
Un fardo con Cristales de Ezeran.
Un tarro de Ungüento de Yabari (se trata de un preparado que mantiene alejados a los insectos y disimula el rastro humano).[13]
4 Semillas de Tarama (al tomar una semilla de esta rara flor, un mago puede utilizar su Bastón de Mago, o sus Poderes Mágicos, sin gastar ningún punto de VOLUNTAD; y además no ocupan espacio en tu Mochila ni en tu Bolsa de Hierbas).[14]

---

[13] El Ungüento de Yabari puede aplicarse en cualquier momento, y permanecerá efectivo hasta que decidas limpiártelo o hasta que termine la aventura. Si decides aplicarte el ungüento, elimina este objeto de tu *Carta de Acción*, pero anota que en lugar de tenerlo guardado, ahora lo llevas puesto.

[14] Las Semillas de Tarama se pueden registrar como Objetos Especiales, puesto que no ocupan espacio en la Bolsa de Hierbas ni en la Mochila. Cada Semilla de Tarama puede emplearse para lanzar exactamente un hechizo (sea cual sea su coste en puntos de VOLUNTAD) o para hacer uso de tu Bastón de Mago, fuera de un combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, para disparar un rayo de energía a un enemigo a distancia) sin utilizar los puntos de VOLUNTAD que se requerirían normalmente. Las Semillas de Tarama no se pueden emplear para mantener el

Puedes llevarte cualquiera de estos objetos. Guárdalos en tu Bolsa de Hierbas a menos que se te indique de otra manera. Recuerda anotar los objetos que te lleves en tu *Carta de Acción*.

Pasa al **15**.

194

Lanzas esmeradamente la cuerda a Shan, pero invadido por el miedo, es incapaz de asirla. Tienes que hacer tres intentos antes de que Shan logre hacerse con ella. Ves que el Quoku herido se detiene a poca distancia de Shan, mientras el aterrorizado mercader trata de anudarse la cuerda alrededor de la cintura, manejándola con torpes dedos. Esperas, con los nervios a flor de piel, listo para tirar de Shan a través del barranco, una vez haya asegurado la cuerda. Sin embargo, el Quoku no sigue acercándose, pero antes de que puedas adivinar la razón, es demasiado tarde.

Pasa al **269**.

195

El apretado pasaje se ensancha e ilumina paulatinamente. El origen de la luz es la ventana de un lúgubre edificio de piedra al fondo de la calle, que se abre a la plaza de un mercado. Sobre la puerta del edificio cuelga un cartel, en el que puede leerse:

TABERNA DE LA LUNA SONRIENTE

efecto de un conjuro, o en lugar de otro tipo de consumos de tu VOLUNTAD, como ataques mentales. Tampoco parece apropiado el uso de Semillas de Tarama en combates cuerpo a cuerpo, donde entonces podrías decidir gastar una cantidad infinita de VOLUNTAD para ganar un combate automáticamente.

Decides que debes intentar extraer alguna información de los Suhneses. Quizá puedas obtener algunas pistas sobre el paradero de la Tribu Perdida de Lara.

Si deseas tratar de conseguir esta información en la plaza del mercado, pasa al **157**.
Si prefieres entrar en la Taberna de la Luna Sonriente, pasa al **82**.

196

Te retuerces y desciendes al suelo de un salto. La enajenada muchedumbre ha centrado toda su atención y odio en el Shadakine que sigue en pie, permitiendo que puedas perderte en el desorden. Luchas por abrirte paso a empujones a través del torrente de personas, tratando de no pensar en la aciaga suerte que correrá el guerrero a manos de la sanguinaria turba.

Te encuentras junto a la esquina de una calle oscura y estrecha que se aleja del puerto. La otra única salida es la atestada entrada principal, a través de la cual sigue apareciendo gente a raudales, atraída por la algarada.

Si deseas abandonar el puerto a través de la entrada principal, pasa al **50**.
Si deseas salir del puerto por la callejuela estrecha, pasa al **40**.

197 – *Ilustración XI*

La rapidez y la fiereza de la Mantis soldado son asombrosas. La criatura te ataca. No puedes eludir el combate y debes luchar contra este mortífero oponente hasta el final.

Mantis Soldado:
DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 10

Si ganas el combate, pasa al **213**.

198

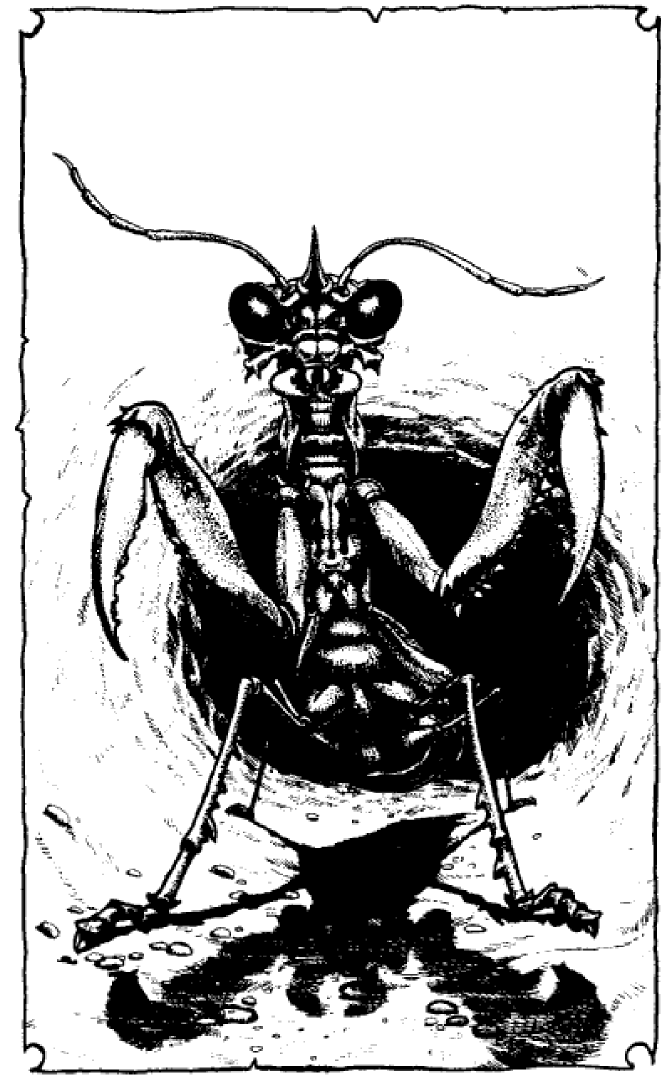
El crujido de la madera te hace dar un respingo, y te giras para ver cómo un hacha atraviesa la puerta, quebrándola. Los guerreros Shadakine están haciendo pedazos la puerta y ésta no resistirá durante mucho tiempo.

Si deseas ascender por la escalera que, desde este rellano, se dirige hacia la izquierda, pasa al **80**.
Si prefieres tomar la escalinata de la derecha, pasa al **225**.

199

Permanecéis en una pequeña dehesa. Ante vosotros discurre el Río Suhni y más allá del río, se levanta un bosque. 'Vamos,' dice Tanith 'hay un puente cerca. Debemos cruzar el puente para llegar a salvo al bosque antes de poder descansar.'

'La bruja está en lo cierto,' comenta Shan, devolviendo desdeñosamente la helada mirada de odio de la chica. Aunque apenas habéis descansado, seguís adelante, llegando por fin a un



XI. La rapidez y la fiereza de la Mantis soldado son asombrosas

amplio camino que cruza el Río Suhni por medio de un gran puente ornamentado.

'No pasará mucho tiempo antes de que los Shadakine vengan a buscarnos,' dice Tanith. '¿Dispones de algún hechizo que pueda destruir el puente e impida que nos persigan?'

Si deseas destruir el puente mediante el Poder del Elementalismo, pasa al **31**.
Si prefieres crear una barrera con ayuda del Poder de la Hechicería, pasa al **48**.
Si prefieres preservar tus energías, pasa al **244**.

200

Penetras en la angosta y oscura callejuela. A ambos lados se levantan elevados edificios pertenecientes a varios almacenes, los cuales proyectan profundas áreas de sombra que ocultan tu paso. Has recorrido una corta distancia cuando llegas a un cruce. Los desvíos a izquierda y derecha conducen a sendos callejones, mientras que la estrecha calleja continúa hacia delante.

Si posees el Poder Mágico de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **64**.
Si deseas girar hacia el callejón izquierdo, pasa al **223**.
Si deseas girar hacia el callejón derecho, pasa al **76**.
Si prefieres continuar a lo largo de la calle estrecha, pasa al **195**.

201

Cuando despiertas, está anocheciendo. El descanso te ha resultado muy reponedor: recuperas 1 punto de RESISTENCIA y 1 punto de VOLUNTAD.

Está claro que tendrás que emplear uno de tus Poderes Mágicos si pretendes evitar las torturas de la Cámara de las Tinieblas. Consideras con prudencia cuál de tus poderes te permitirá llevar mejor a cabo tu huída.

Pasa al **172**.

202 – *Ilustración de portada*

Te pones de pie sobre la barca, cierras los ojos y, con las manos alzadas, entras con experimentada soltura en el estado de trance necesario, entonando el lenguaje secreto de los elementales y difundiendo el poder de tus pensamientos al plano elemental.

Transcurren unos breves momentos. Comienza a levantarse una brisa y las velas se hinchan. Abres los ojos y sonríes con satisfacción. A tu alrededor se hallan las fugaces formas de los Espíritus del Viento, elementales del aire enviados para acelerar tu viaje. Luego, una súbita ráfaga de viento aparece de ninguna parte y la pequeña embarcación se sacude hacia delante, arrojándote contra la cubierta mientras lanzas una exclamación de alborozo. Un Espíritu Torbellino se ha precipitado contra la vela mayor y está impulsando la barca con gran ímpetu.

'¡Os doy las gracias, poderes del aire!,' gritas con gozosa gratitud, luchando por incorporarte en la barca para conducirla en el rumbo

correcto. El hechizo ha tenido éxito y requiere un pequeño desgaste de energía. Resta 1 punto de tu VOLUNTAD.

Pasa al **140**.

203

Tanith recupera resueltamente su cuchillo y limpia la sangre en la túnica del hombre muerto antes de caer sobre los dos soldados que acosan a Shan.

En cuestión de segundos, Tanith y tú os encontráis contendiendo contra los dos ballesteros restantes, para gran consuelo de Shan, que tiene ahora los ojos desorbitados por el miedo. Los Shadakine no ofrecen su rendición, y tenéis que luchar contra ellos a muerte. Puesto que cuentas con la ayuda de Tanith y de Shan, puedes añadir 4 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el transcurso de la lucha.

2 Ballesteros Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 18

Si vences, pasa al **156**.

204

A cambio de 2 puntos de VOLUNTAD, tu Bastón irradia un estallido contra la liana que retiene a Shan. El rayo de energía cercena la enredadera. Ésta se marchita al instante y le suelta.

Durante el tiempo que te ha llevado liberar a Shan, otras dos enrededaras han estado escurriéndose hacia ti. Una se enrolla alrededor de tu pierna derecha; la otra sujeta tu tobillo izquierdo. Los tentáculos deben de pertenecer a distintas plantas Yaku, ya que sientes que te estiran en direcciones opuestas. Una vez más, te tiran al suelo y el dolor se vuelve insoportable mientras que intentar desunir tu cuerpo.

Puesto que estás fuertemente tendido contra el suelo, puedes disparar al tronco de la planta Yaku más próxima, que queda a sólo la distancia de tu Bastón, pasando al **329**.
Si prefieres atacar la rama de Yaku que apresa tu pierna derecha, pasa al **279**.
Si deseas atacar al brazo de la planta Yaku sobre tu tobillo izquierdo, pasa al **304**.

205

Introduces una llave en la cerradura y la haces girar: no es la llave correcta. Consternado, pruebas con otra.

De repente, la puerta se abre de golpe desde el otro lado. Un guerrero Shadakine se encuentra frente al vano. Con un alarido de asombro, empuña su espada y te ataca.

Añade 5 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el transcurso de esta lucha debido a la ventaja del factor sorpresa y a la ayuda de Shan.

Guerrero Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE: 11 RESISTENCIA:15

Si deseas eludir el combate (lo cual puedes hacer en cualquier momento, huyendo por la salida que queda a mano derecha), pasa al **163**.
Si ganas el combate, pasa al **176**.

206

Ingieres los hongos y esperas a que su efecto tenga lugar. (Recuerda eliminarlos de tu *Carta de Acción*). Los hongos rosáceos te permiten comunicarte con las odiosas plantas, transmitiéndoles ondas de pasividad. Pronto, las plantas se vuelven dóciles e insensibles, y sois capaces así de trazar un camino seguro entre ellas.

La luz decae cuando por fin tenéis a la vista el Gran Muro de Azakawa.

Pasa al **325**.

207

La Antorcha chisporrotea y se apaga, sumiéndote en la oscuridad. No hay tiempo para prender otra luz y te mueves a ciegas entre tus enemigos, que enseguida te envuelven.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

208

Cuando estáis saliendo del bosque, ves un destacamento de cinco guerreros Shadakine, que llevan ballestas, marchando a lo largo del camino hacia donde os encontráis vosotros. Ahora estáis atrapados entre ellos y la batalla que se desarrolla en el puente.

Si deseas atacar a los ballesteros con tu Bastón de Mago, a largo alcance, pasa al **81**.
Si prefieres cargar contra los ballesteros, haciendo uso del factor sorpresa para obtener plena ventaja, pasa al **99**.

209

Hablas al hombre envuelto en sombras, fijándote en el amuleto de madera con forma de pez que cuelga en torno a su cuello. Es el símbolo de la orden silente de los ‘Redentores’, una secta religiosa perseguida en todo el Imperio Shadakine, aunque sus propósitos constituyen un misterio.

En lugar de responderte, el peregrino de la capa negra posa un dedo sobre sus labios y te tiende dos objetos: un vial, que contiene un Líquido Rosado, y un Medallón, que lleva inscrita una runa. Si deseas guardarte estos objetos, anota el Vial de Líquido Rosado como un Objeto de Mochila y el Medallón como un Objeto Especial (que llevarás alrededor del cuello) en tu *Carta de Acción*.

Antes de que puedas examinar estos objetos más detenidamente, cuatro guerreros Shadakine irrumpen en el mesón. Parecen estar buscando a alguien. Sin decir una sola palabra, el ‘Redentor’ se marcha.

De repente, alguien deposita una jarra de cerveza delante de ti. El afable mercader que se sienta enfrente te ha pedido una bebida. Vocea un alegre saludo y te pregunta tu nombre.

Si deseas aceptar la bebida, pasa al **131**.
Si prefieres salir de la taberna, pasa al **157**.

210

Alcanzas el otro extremo, pero caes tambaleante, rodando sobre la polvorienta llanura. Te sientes aturdido y magullado por el golpe: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **74**.

211

Abstrayendo tu mente, atisbas en el futuro, gastando para ello 1 punto de VOLUNTAD. El camino a seguir no está claro, pero se te aparece repetidamente una visión del fallecido sacerdote Shianti. Te ves impelido a resucitar el espíritu del anciano sacerdote.

Si deseas hacerlo, pasa al **250**.[15]
Si ya has intentado realizar el hechizo de Invocación, o prefieres ignorar la visión, pasa al **172** y elige otro Poder Mágico.

212

Has entrado en una pequeña estancia. Un guardia Shadakine se encuentra durmiendo sobre una silla, de espaldas a ti.

Si deseas atacar al guardia Shadakine, pasa al **309**.
Si prefieres abandonar el cuarto con todo el silencio posible y coger el otro tramo de escaleras, pasa al **137**.

[15] Debes dominar el Poder de Invocación para intentar resucitar al sacerdote muerto.

213

Ahora debes apresurarte. Entras en una galería no vigilada a tu izquierda y echas a correr. Por fin, llegas a dos salidas: una se dirige hacia arriba, la otra desciende.

Si deseas penetrar en el pasaje que asciende, pasa al **267**.
Si deseas penetrar en el pasaje que desciende, pasa al **272**.
Si prefieres volver por el camino por el que has venido, pasa al **284**.

214

La cerradura chasquea al abrirse. 'Gracias a los dioses,' respiras aliviado.

'Gracias al carcelero,' expresa Shan con agudeza, limpiándose el sudor de la frente. Empujas la puerta con fuerza y descubres otro rellano. Hay dos escaleras; una conduce a la izquierda y la otra a la derecha.

Si dispones del Poder de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **92**. (Anota primero el número de esta sección, ya que necesitarás volver a ella después.)
Si deseas tomar la escalera de la izquierda, pasa al **176**.
Si prefieres tomar la escalera de la derecha, pasa al **45**.

215

Cuando el oficial Shadakine muere, los Caballeros de la Montaña Blanca profieren una victoriosa ovación y embisten hacia delante.[16]

[16] Si has llegado hasta aquí desde la Sección 156, no hay ninguna descripción sobre cómo resulta muerto el oficial Shadakine. Parece ser un descuido del autor, que en este caso la ha omitido.

Los Shadakine que todavía aguantan en pie continúan luchando, pero finalmente vacilan y se retiran formando pequeños grupos. Con su número dividido en esos pequeños núcleos de resistencia, los caballeros pronto son capaces de vencerles, manifestando sus superiores habilidades de lucha en el combate cuerpo a cuerpo. Los guerreros Shadakine pelean hasta el último hombre, por lo que gastas otro punto de VOLUNTAD antes de que la batalla termine.

Tan pronto como el combate ha finalizado, el hombre desarmado salta del carromato que se halla sobre el puente. 'Mi más sincero agradecimiento, forastero. En verdad, ha sido una oportuna aparición,' dice, con una amplia sonrisa.

Su nombre es Madim Rendalim, un sanador Durenés, famoso en todas las Lastlands del lejano norte por sus conocimientos y su experiencia en las artes curativas. Se encontraba de viaje a través de las provincias del Imperio Shadakine en busca del árbol Druse, y de la transparente y viscosa resina que se esconde bajo su corteza – la única cura conocida para la terrible peste de la Muerte Roja.

'He logrado encontrar el árbol Druse, que crece a cierta distancia de aquí, en el Bosque de Fernmost, al pie de las Montañas Kashima. Regresaba al Puerto de Suhn para realizar el viaje de vuelta a mi hogar, en Hammerdal, cuando estos impertinentes brutos Shadakine se negaron a dejarnos pasar. Parece ser que han cerrado los caminos en torno a Suhn, buscando a varios fugitivos o proscritos.'

Como muestra de su gratitud, te ofrece los siguientes objetos:

1 poción de Elixir de Rendalim (devuelve 6 puntos de RESISTENCIA).
Suficientes alimentos para 5 Comidas.
Un Almirez y un Mortero (Objeto de Mochila).
3 semillas de la flor de Tarama (una semilla permite el uso de un Poder Mágico, o del Bastón de Mago, sin perder ningún punto de VOLUNTAD).[17]
Una bolsita cerrada de Hongos de Calacena (las esporas de estos hongos pueden aumentar los efectos e ilusiones recreadas por aquellos que usen el Poder del Encantamiento).

Puedes llevarte cualquiera de estos objetos. Guárdalos en tu Bolsa de Hierbas, a menos que se te indique otra forma, o que no dispongas de Bolsa de Hierbas, en cuyo caso deberás guardarlos en tu Mochila. Recuerda anotar los objetos en tu *Carta de Acción*.

Cuando has hecho tu elección, Madim ofrece a Shan y a Tanith un surtido de regalos. Finalmente, te despides del sanador y de sus valientes guardaespaldas, pidiéndoles que no mencionen vuestro encuentro a nadie.

---

[17] Las Semillas de Tarama se pueden registrar como Objetos Especiales, puesto que no ocupan espacio en la Bolsa de Hierbas ni en la Mochila. Cada Semilla de Tarama puede emplearse para lanzar exactamente un hechizo (sea cual sea su coste en puntos de VOLUNTAD) o para hacer uso de tu Bastón de Mago, fuera de un combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, para disparar un rayo de energía a un enemigo a distancia) sin utilizar los puntos de VOLUNTAD que se requerirían normalmente. Las Semillas de Tarama no se pueden emplear para mantener el efecto de un conjuro, o en lugar de otro tipo de consumos de tu VOLUNTAD, como ataques mentales. Tampoco parece apropiado el uso de Semillas de Tarama en combates cuerpo a cuerpo, donde entonces podrías decidir gastar una cantidad infinita de VOLUNTAD para ganar un combate automáticamente.

Pasa al 2.

216

Arrojas desesperadamente el arma contra la planta. La Daga no acierta en el centro de la planta Yaku por apenas unos centímetros, pero ya no queda tiempo para un segundo intento. Te ves sacudido hacia el corazón carmesí de la Yaku.

El tormento de cientos de púas clavándose en tu rostro cede enseguida, cuando te sumerges en la inconsciencia de la muerte.

Has fracasado en tu misión.

217

Comienzas a intentar sonsacarle cuidadosamente alguna información. Los astutos ojos del posadero se estrechan, y se inclina sobre ti, hablando en voz baja. 'Si está usted detrás de cierta información, haría bien en recordar que vivimos tiempos peligrosos,' dice, 'y las conversaciones peligrosas pueden costarle la vida a quienes las mantienen, si usted me entiende, señor,' añade, extendiendo la palma de la mano boca arriba hacia ti.

Dejas caer un Noble en su mano, pero únicamente sacude la cabeza diciendo, 'Y la vida no resulta barata hoy día, ¿no es así, señor?'

El ventero sólo cierra su mano cuando le has entregado otros cuatro Nobles. (Recuerda tacharlos de tu *Carta de Acción*.) 'Y bien, joven señor, ¿qué era exactamente lo que quería saber?' Con inquietud, preguntas por la leyenda de la Tribu Perdida de Lara.

'¡La Tribu Perdida!' exclama, con incredulidad. El ventero retrocede, con una expresión asustada. 'Nunca he estado fuera de Suhn en toda mi vida,' balbucea, 'y ése es un tema de conversación prohibido, va contra la ley Shadakine. Debería intentarlo mejor por allí,' dice, señalando una mesa cercana. 'Aquellos son viajeros que van por todas esas tierras.' El posadero se embolsa tu dinero y se aparta a otra zona de la barra antes de que puedas rechistar.

Pasa al 105.

218

En la tarde del tercer día habéis alcanzado el punto donde el Río Azan se une con el Suhni. Shan es un buen guía; ha marcado una ruta adecuada y habéis hecho buenos progresos.

'Unos cuantos kilómetros al sur de aquí se encuentra la aldea de Iwo,' anuncia Shan. 'Allí, la gran Carretera de Suhn cruza el Río Azan, pero debemos estar alerta a medida que nos aproximemos al puente.'

Pasa al 39.

219

Antes de que puedas reaccionar, Shan queda atrapado en el abrazo mortal del maligno Quoku, cuyas aletas le ocultan a la vista, sellando así su inevitable perdición. Te estremeces de repulsa y apartas la mirada cuando un acceso de náusea sube por tu garganta.

Recoges apresuradamente la mochila de Shan y te encaminas hacia el Lago Shenwu. No te atreves a mirar atrás.

Pasa al **294**.

220

Al no corresponder a los muertos, tu alma está perdida. Tu espíritu queda despojado del cuerpo y es arrojado al abismo para sufrir eterno suplicio a manos de los Señores de la Oscuridad.

Tu misión ha finalizado, pero tu tormento continúa - ¡para siempre!

221

'Muy bien,' dices, 'adelante.'

Tanith emite un suspiro de alivio y señala la antecámara de la Madre Magri. 'Por aquí,' anuncia, precipitándose en la habitación. La seguís, con Shan mascullando expresiones entre dientes acerca de muerte y destrucción, traición y masacres.

'*Casas Indu*,' clama la chica; y una puerta oculta se desliza, abriéndose y revelando un espacio oscuro detrás. 'Es un pasadizo secreto,' explica. 'Aquí están tu Bastón y tu Mochila.' Se hace con una antorcha de la pared, cuya luz descubre un pequeño compartimento, toscamente tallado en piedra, y un pasaje en declive que se dirige hacia las profundidades. Recoges la Mochila y el Bastón de su escondrijo y te vuelves hacia Tanith. '¿Y ahora qué?' preguntas.

'Descendamos por el pasadizo – ¡deprisa!' responde. Shan y tú corréis pasillo abajo. Tanith os sigue con celeridad. '*Casas Sendra*,' entona; y la puerta secreta se cierra.

Si has cogido la Piedra Kazim y queda espacio en tu Mochila, puedes guardarla ahí para mantenerla a buen recaudo. Recuerda anotar este Objeto de Mochila en tu *Carta de Acción*.

Pasa al **292**.

222

Giras a la izquierda, siguiendo la amplia curva del túnel cuando éste vira nuevamente hacia la derecha. Al tomar el recodo, ves delante a una enorme Mantis soldado. Es más grande que la Mantis obrera que viste anteriormente. Sus patas delanteras son unas garras desproporcionadas y el segmento superior de su cuerpo y su cabeza se elevan verticalmente sobre el abdomen.

La Mantis soldado custodia una salida a la derecha del sinuoso pasaje en el que te encuentras. Atraída por la luz, la Mantis desvía sus bulbosos ojos hacia ti y comienza a castañetear sus pinzas con agitación.

Si deseas atacar a distancia a la Mantis soldado con tu Bastón de Mago, pasa al **239**.
Si deseas cargar contra la Mantis soldado, pasa al **246**.
Si prefieres desandar el camino por el que has venido, pasa al **260**.

223

Cuando giras hacia el callejón, el olor acre de la basura pudriéndose inunda los orificios de tu nariz. Las ratas se alimentan en los canalones, y el hedor de una alcantarilla abierta resulta agobiante. Sin embargo, por el momento, pareces estar relativamente a salvo. Ahora debes buscar alguna información sobre el posible paradero de la Tribu Perdida de Lara. También debes intentar mantener tus intenciones ocultas a los Suhneses del lugar.

Si deseas buscar algún tipo de información en el callejón, pasa al **34**.
Si prefieres regresar a la calle estrecha, pasa al **195**.

224 – *Ilustración XII*

'¡Muerte a los Shadakine!' gritas, contagiado por la furia exaltada de la multitud. Con vítores triunfantes, la masa de gente te deposita en el suelo y después se retiran formando un círculo aldededor de ti y del guerrero. Éste te planta cara, sudoroso y jadeando, fijando los ojos con rudeza en toda dirección sin ver escapatoria alguna. Mientras la vociferante turba suelta mofas e insultos al soldado atrapado, te percatas de que los ojos de estos guerreros de cabeza rasurada son totalmente blancos y que carecen de pupilas por completo. El guerrero avanza con determinación, descubriendo su espada y sus dientes, gruñendo un desafío. 'A muerte entonces, chico,' te espeta.

No puedes eludir el combate debido al círculo de gente que te rodea, por lo que debes luchar con el Shadakine a muerte.

Guerrero Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 13 RESISTENCIA 20



XII. El guerrero avanza con determinación, gruñendo un desafío

Si vences, pasa al **127**.

225

Has ascendido la mitad del recorrido de las escaleras cuando un guardia Shadakine abre de golpe la puerta en la que desembocan. Los Shadakine a tu espalda se acercan, y el soldado de arriba llama a los guerreros del cuarto de guardia, hacia el cual estabas corriendo. Estás atrapado.

Tu último recuerdo es la mirada resignada de Shan al sucumbir a la muerte a manos de los Shadakine.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

226

Entras en un duelo de voluntades contra el poder de la Piedra. El ambarino resplandor de la Piedra Kazim se vuelve más y más brillante, a la vez que sus ardientes garras arañan tu mente. En tu frente aparecen gotas de sudor mientras ejerces tus poderes de concentración.

La puntuación combinada de VOLUNTAD de la Madre Magri y de la Piedra Kazim es de 50. Suma tus puntuaciones actuales de VOLUNTAD y de DESTREZA EN EL COMBATE, y réstale a 50 ese total.

Si el resultado final es de 15 o más, pasa al **295**.
Si el resultado es de 14 o menos, pasa al **320**.

227

Prosigues la marcha, junto a la línea del río, y enseguida os adentráis en la Garganta de Azagad. El ardiente sol abrasa con fiereza la superficie desértica del cañón, y el lejano horizonte se deforma por la calima de un bochorno deslumbrante.

Pasa al **29**.

228

Decides ir hacia la derecha y encontráis que os resulta más fácil mantener una dirección constante. Las torres de los 'Dientes del Dragón' se vuelven progresivamente menos densas. Pronto, los 'Dientes del Dragón' han desaparecido por completo y os dáis cuenta de que el Muro de Azakawa no se yergue ante vosotros, como debiera. Shan se detiene y contempla la polvorienta llanura a su alrededor. Gimotea al avistar el Río Azan, que discurre al oeste.

'Nos hemos estado encaminando hacia el norte… ¡Hemos vuelto a los Páramos Desiertos!' se lamenta, palmeándose la frente con la mano.

Si deseas dirigirte al oeste, retomar el Río Azan y regresar a la Garganta de Azagad por vuestra ruta original, pasa al **328**.
Si deseas volver sobre tus pasos, pasa al **6**.

229

Una descarga de energía parte en dos la planta Yaku. Sus tentáculos se tensan, saltando por los aires antes de caer exánimes sobre el suelo. El ataque te ha costado 2 puntos de VOLUNTAD.

Para mayor desahogo, observas que Shan se las ha apañado para librarse por si mismo de las garras de otra planta Yaku.

Si deseas disparar, a largo alcance, a una nueva planta Yaku que amenaza a Shan, pasa al **5**.
Si prefieres atacar al grupo de enredaderas que culebrean hacia ti, pasa al **30**.

230

Cuando despiertas, te duele la cabeza y tienes la vista borrosa. Te desborda la comprensión de tu terrible situación y levantas la cabeza para mirar a tu alrededor. En la esquina más alejada yace sentada la ahora sobria y miserable figura de Shan Li, el mercader de la Taberna de la Luna Sonriente.

'Así que también te atraparon a ti, amigo,' dice Shan Li, con ironía.

Pasa al **291**.

231

Debido a la rapidez con la que se aproxima y al pronunciado ángulo de su ataque, eres incapaz de despedir una ráfaga a largo alcance contra el Quoku. Replegando sus patas traseras y empleando su cuerpo y sus aletas abiertas a modo de paracaídas, la criatura se detiene de forma brusca y aterriza limpiamente. Apenas ha tocado el suelo, a pocos metros de distancia, cuando se arroja sobre ti, con los miembros extendidos.

Posee unas extrañas ventosas en los extremos de sus dedos palmeados, y su piel rugosa rezuma un rielante veneno. La criatura está tratando de hundirte entre los pliegues de sus alas en un tóxico y fatal abrazo.

Debes evitar cualquier contacto con la ponzoñosa piel del monstruo a toda costa. Reduce tu DESTREZA EN EL COMBATE en 2 puntos durante el transcurso de la lucha, debido a la naturaleza defensiva de tus tácticas.

Quoku:
DESTREZA EN EL COMBATE 12 RESISTENCIA 30

Si ganas el combate, pasa al **256**.

232

Te ves obligado a hacer una repentina parada, ya que el camino al frente está bloqueado por un árbol caído. Te vuelves y ves a una gran Mantis soldado corriendo hacia ti, y sueltas un jadeo de frenética desesperación. ¡Estás atrapado! Herido y ensangrentado, te preparas a pesar de todo para impedir otro ataque, mientras el miedo oprime tu corazón con un glacial escalofrío.

Pasa al **154**.

233 – *Ilustración XIII*

Mantienes la posición, preparándote para el ataque, mientras el Quoku se acerca. Se detiene a unos pocos metros de distancia, observándote con una expresión aciaga.

De pronto, sin previo aviso, el Quoku abre la boca y atrapa a Shan con una larga lengua prensil que le envuelve y comprime alrededor

de sus brazos y pecho. Shan chilla de miedo y repugnancia cuando se ve arrastrado hacia la venenosa boca del Quoku. Tienes segundos para actuar.

Pasa al **337**.

234

Tomas el desvío de la derecha, pero detienes inmediatamente tu camino ante una aterradora escena. Una gran Mantis soldado corre hacia ti, chasqueando sus pinzas, con sus descomunales miembros delanteros restallando en el aire.

Pasa al **197**.

235

Posas las yemas de tus dedos sobre cada una de las llaves, manteniendo una visión de la cerradura de la puerta en tu mente. Una de las llaves te transmite una sensación favorable. La introduces en la cerradura y giras. El coste del conjuro es de 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **214**.

236

Apretando las manos contra las paredes de la celda, proyectas el poder de tus reflexiones y buscas algún estímulo. Oyes los quejumbrosos lamentos de la muerte; el doliente suplicio de las almas torturadas que han pasado por este lugar asalta tu mente. Escuchas voces que susurran. 'Invoca al sacerdote… invoca al sacerdote…'



XIII. Shan se ve arrastrado hacia la venenosa boca del Quoku

El coste de este Poder Mágico es de 1 punto de VOLUNTAD.

Ahora vuelve al **172** y elige un poder que te ayude a escapar.

237

Sientes que algo se rompe. Una pieza clave de tu cerebro se desmorona, echando por tierra la esencia de tu razón, deshecha en fragmentos: la Piedra Kazim ha destruido tu mente.

Pasas el resto de tu existencia como un loco desquiciado, vagabundeando por el país, agitando un Bastón que no puedes usar y empeñado en una búsqueda que nunca podrás culminar.

Tu misión ha fracasado.

238

Seguís adelante, todavía indecisos en cuanto a la dirección correcta. Te sientes como si estuvieras vagando a la deriva en torno a los quebrados peñascos de roca, con sus coronas de pétreos chapiteles, que no proporcionan pista alguna sobre dónde ireis a parar. Transcurre una hora antes de que un sonido familiar reaparezca en vuestros oídos. Se trata del débil murmullo de las aguas del Río Azan. Descubres una planta Yaku, y luego otra más; entonces Shan suelta un bufido de desánimo. 'Esa roca de allí arriba,' dice, indicando un gran saliente; 'La reconozco. Al otro lado de esa roca se encuentra la orilla del río. ¡Hemos vuelto a donde empezamos!'

Consternado, te das cuenta de que está en lo cierto. Este es el lugar donde dejasteis el Río Azan por primera vez para evitar las plantas Yaku.

Si deseas abandonar los márgenes del río una vez más y encaminarte al este, volviendo a los 'Dientes del Dragón', antes de girar hacia el sur, pasa al **303**.

Si prefieres rendirte y probar suerte con el denso follaje de plantas Yaku a lo largo de la rivera del río, pasa al **104**.

239

Levantas tu Bastón y liberas un rayo de fuego blanco contra el insecto. Tu puntería es certera y la descarga chamusca la cabeza de la Mantis soldado. El insecto se contrae sobre si mismo y cae muerto al suelo. El ataque te ha costado 2 puntos de VOLUNTAD.

Avanzas con cautela y pasas por encima del humeante cuerpo de la Mantis soldado. Penetras en el pasaje que estaba vigilando y pronto llegas a dos salidas; una en declive hacia las profundidades, la otra en pendiente hacia arriba.

Si deseas adentrarte en el pasadizo que se dirige hacia arriba, pasa al **267**.
Si deseas adentrarte en el pasadizo que se dirige hacia abajo, pasa al **272**.
Si deseas volver por donde has venido, pasa al **284**.

240

Corres hacia Shan. Pronto te das cuenta de que probablemente no llegarás a tiempo de salvar su vida. No tienes otra elección que tratar de liberarle del modo más rápido que puedas.

Pasa al **204**.

241 – *Ilustración XIV*

Entras en una calle que parte de la plaza y echas a correr. Detrás de ti, oyes gritar a un Shadakine, que te ordena que te detengas.

Te has introducido en una tumultuosa avenida, atestada de gente, e intentas despejar de algún modo el camino a través de ésta. De repente, la multitud se dispersa, echándose a cubierto. Veinte metros más adelante se encuentran tres guerreros Shadakine; un oficial y dos ballesteros con las armas cargadas apuntándote al corazón.

'¡Alto, o eres hombre muerto!' vocifera furiosamente el oficial Shadakine.

Si quieres obedecer su orden, pasa al **300**.
Si deseas atacarles, pasa al **66**.
Si prefieres dar media vuelta y tratar de escapar, pasa al **20**.

242

Las piedras están muy resbaladizas y el río es ancho en este punto. Necesitarás todas tus fuerzas de concentración para evitar caerte sobre las repugnantes aguas.

Suma tus puntuaciones actuales de RESISTENCIA y de VOLUNTAD.

Si el total es 20 o más, pasa al **341**.
Si el total es 19 o menos, pasa al **316**.



XIV. Más adelante se encuentran tres guerreros Shadakine con las armas cargadas

243

Sin previo aviso, atacas al carcelero quien, a pesar de su débil aspecto, responde a tu ataque con salvaje violencia. Gracias a la ayuda de Shan y al factor sorpresa, puedes añadir 4 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el transcurso de la lucha. No puedes escapar y debes luchar a muerte.

Carcelero:
DESTREZA EN EL COMBATE 8 RESISTENCIA 14

Si ganas el combate, puedes guardarte la Daga del carcelero (Anótala en tu *Carta de Acción* como una opción de Arma).

Si deseas coger las Llaves del carcelero y liberar a los otros prisioneros de este nivel, pasa al **125**.
Si deseas dirigirte en la dirección de la que venía el carcelero, pasa al **338**.
Si deseas ir en la dirección opuesta, pasa al **333**.

244

Cuando os acercáis al bosque, Tanith profiere un grito de sorpresa. '¡Mira!' chilla, señalando detrás suyo. 'Ya vienen; los Shadakine se acercan.'

Ves un carro en la distancia pasando como un rayo a través del puente.

Si deseas quedarte y luchar, pasa al **167**.
Si deseas correr hacia el bosque, pasa al **13**.

245

'Aquí tienes,' dice, 'son tuyos si prometes llevarme contigo. Conozco los caminos secretos para salir de aquí. Yo te guiaré.'

'Estrella Gris,' dice Shan, 'se prudente. Esta bruja es una sirviente Shadakine. ¿Cómo podemos confiar en ella?' Los guardias Shadakine se acercan.

'No tenemos elección,' respondes; 'tendremos que fiarnos.'

Estás de acuerdo con el pacto que propone Tanith y ésta te entrega tu Bastón y tu Mochila.[18] 'Seguidme,' dice, abriendo una puerta a su derecha. Entráis a toda prisa y ella cierra la puerta detrás de vosotros, colocando un travesaño para retrasar a vuestros perseguidores. Os encontráis en una cámara pequeña y escasamente amueblada.

'La fortaleza es todo un laberinto de pasadizos secretos que se adentran en la colina sobre la que se levanta. Tomaremos una de estas rutas,' dice confiadamente. Camina hasta el centro de la estancia y agarra una argolla de hierro unida a una losa. Tira de la argolla, levantando la losa y apartándola para revelar un oscuro pasadizo debajo. Coge una antorcha del muro y entra en el pasaje. 'Vamos, pronto nos estarán pisando los talones.'

La seguís sin titubear.

Pasa al **292**.

---

[18] Asegúrate de que vuelves a introducir tu Bastón de Mago, tu Mochila y tus Objetos de Mochila en tu *Carta de Acción*.

246

La Mantis soldado pasa a la acción, embistiendo para toparse con tu ataque. Es una oponente mortífera y veloz, y necesitarás de toda tu destreza para evitar los vertiginosos latigazos y las estocadas de sus enormes patas delanteras y aceradas pinzas. No puedes eludir el combate y debes luchar contra la Mantis soldado a muerte.

Mantis Soldado:
DESTREZA EN EL COMBATE: 14 RESISTENCIA: 10

Si ganas el combate, pasa al **290**.

247

Un grito agudo te despierta con un sobresalto. El viejo y enfermizo sacerdote Shianti se sienta erguido sobre el jergón, con su silueta destacándose debido a los pálidos rayos de luna que se filtran a través de un ventanuco alto de vuestra celda.

'¡Una visión, una visión,' chilla, 'enviada por mis maestros!' Se vuelve hacia ti y te apunta con un nudoso dedo. 'Tú…' aúlla, 'debo ayudarte… Acércate, joven'. Se pone en pie, dando trompicones hasta ti y susurrando a tu oído. 'Voy a corresponder a tu bondad,' dice, inclinándose hacia delante. 'Sin duda, tú y tu amigo deseáis escapar de este terrible lugar, ¿no es así?' pregunta. Rápidamente, asientes con la cabeza, instando al anciano a continuar. 'Durante el tiempo que he estado aquí, me he enterado de cuál es la ruta más segura para evadirse. Otros presos me hablaron de ello.' Sus ojos cansados e inyectados en sangre se clavan en los tuyos con demente fiereza. 'No conozco ninguna forma de atravesar la puerta de esta celda, pero el camino a seguir más allá de la puerta del calabozo pasa por –'

De repente, suelta una profunda exhalación y cae desplomado al suelo. Con lágrimas en los ojos, te vuelves hacia Shan, que te mira con preocupación. 'Ha muerto,' anuncias apesadumbrado. El mercader agacha la cabeza. 'Entonces estamos perdidos,' gime.

Pasa al **62**.

248

Arrimas el extremo de tu Bastón de Mago a la liana que se enrosca alrededor de tu tobillo. Por 1 punto de VOLUNTAD, quemas la tenaz enredadera y liberas tu pie. Te levantas trabajosamente, sólo para ver los tentáculos de otra planta Yaku serpenteando hacia ti.

Shan cae al suelo, con un atemorizado chillido. Lanza cuchilladas desesperadamente con su espada. Una enredadera Yaku se ciñe a sus piernas.

Si deseas liberar a Shan atacando la liana que tira de él hacia las erizadas espinas de Yaku, pasa al **204**.
Si deseas destruir el tronco principal de la planta Yaku que te ha atacado, pasa al **229**.
Si deseas desatar un rayo de energía (a largo alcance) contra el centro de la planta Yaku que retiene a Shan, pasa al **254**.

249

Serpenteando entre los pilares de piedra caliza, te adentras en un empinado desfiladero. Es muy escarpado y requiere un considerable esfuerzo, menguando la escalada hasta convertirla en casi un gateo.

Al fin, alcanzas la cima y te detienes para coger aire. El estrecho paso se abre hacia una abierta llanura de piedras agrietadas y de rocas abrasadas al sol, sólo interrumpida por hondonadas y barrancos dispersos.

Te giras y vuelves la vista sobre el paso. Shan se ha quedado bastante atrás, y apenas ha cubierto la mitad de la distancia de la pendiente. Con horror y asombro, ves una criatura acercándose al extremo inferior del desfiladero. Es el Quoku malherido, con el cuerpo cubierto de sangre negra. ¡La criatura se resiste a morir! Se arrastra penosamente, reptando de forma inexorable, cada vez más próximo a Shan, que parece no darse cuenta del peligro que se encuentra un poco más abajo.

Si deseas gritar avisando a Shan, pasa al **282**.
Si prefieres acudir en su ayuda, pasa al **257**.

250

Puesto que el cadáver del sacerdote Shianti todavía se encuentra contigo en la mazmorra, decides invocar a su ausente espíritu y pedirle ayuda. Con el borde de una piedra, trazas un irregular pentáculo sobre la mugre que cubre el suelo del calabozo. Tomando aire en profundidad, te deslizas lenta y cuidadosamente en un estado de trance. Te concentras en el cuerpo del fallecido sacerdote, enviando una llamada que espera respuesta hacia el plano espiritual. Tu mente se ve plagada de gimientes lamentos de espíritus incorpóreos y de visiones de fantasmas de misteriosos rostros lívidos.

Shan el mercader retrocede espeluznado cuando el translúcido espectro del viejo sacerdote se materializa sobre su inerte cuerpo terrenal, rielando con una luz argéntea que ilumina la lobreguez de la celda. ‘He venido, Estrella Gris,’ dice el espectro con voz sepulcral. ‘Mi ayuda te daré, pero debes corresponder a este muerto si ha de liberarte. ¿Pagarás ese precio?’

Tu corazón se llena de temor al comprender que debes acceder a la petición del muerto sin saber cuál será ésta.

Si deseas aceptar el pacto del difunto sacerdote, pasa al **326**.
Si presientes que debes rechazarlo, pasa al **305**.

251

La ilusión tiene efecto justo en el momento en el que los dos soldados se abren paso a través del muro de gente herida en tropel.

‘¡Dejadme bajar, dejadme bajar!’ grazna una vieja, encolerizada. Los guerreros que se aproximan y quienes cargan contigo sobre sus hombros se te quedan mirando con incredulidad. Te has transformado en una anciana que lleva muleta, o al menos, eso es lo que ven los demás.

‘¿Vais a atormentar a una pobre vieja?’ chillas, aporreando en la espalda a aquellos que tienes cerca, soltando manotazos a unas cuantas cabezas y retorciendo una o dos orejas, antes de pinchar a un

guerrero Shadakine con tu Bastón. 'Y en cuanto a vosotros,' gritas con indignación, '¿es que no tenéis vergüenza? Ordenad a esta chusma que me dejen bajar y mostrad un poco de respeto hacia una mujer de mi edad.' Con ello, inicias otro torrente de bofetadas y golpes para gran recreo de los Shadakine.

Te hacen descender al suelo, lentamente. Refunfuñando, te alejas cojeando mientras te observan ojos intrigados y suspicaces. Sin embargo, los Guerreros Shadakine han quedado completamente embaucados, palmoteando y riéndose a carcajadas mientras que la aturdida multitud se dispersa con silencioso enojo. De algunos rezagados emana una sensación de malestar, y eres consciente de que debes abandonar el área portuaria rápidamente, antes de que pongan a prueba tu ilusión y ésta quede al descubierto. Una ilusión puede disiparse con facilidad por alguien que recele de la imagen o la escena que el Encantamiento emplaza en la mente, y resulta difícil mantener una visión ilusoria por largos periodos, puesto que los detalles tienden a desvanecerse y vacilar tras un tiempo, perdiendo su consistencia y revelando imperfecciones al observador cínico.

Si quieres marcharte por la entrada principal del puerto, pasa al **50**.
Si prefieres adentrarte en una calle oscura y estrecha, que parte de la zona del puerto, pasa al **40**.

252

Entras en la casucha y observas el mobiliario cubierto de polvo y un desordenado conjunto de palas, piquetas y tamices apilados en una esquina. De pronto, un lagarto moteado de manchas amarillas se escurre desde debajo de una mesa y serpentea hacia donde te encuentras.

'No pasa nada,' dice Shan. 'Es un Jerbokan – son inofensivos.' El asustado lagarto se escabulle apartándose de ti y escapando por la puerta.

Shan comienza a revolver todo lo que tiene alrededor mientras comenta que los antiguos ocupantes probablemente fueran buscadores de jade, puesto que se dice que el Río Azan arrastra depósitos de este material, la piedra preciosa que se utiliza para hacer las piezas de Noble. Finalmente encuentra porciones de una apetitosa carne ahumada y la comparte contigo a partes iguales, ofreciéndote suficiente alimento para 5 Comidas. (Recuerda anotarlas en tu *Carta de Acción*.) Una búsqueda más concienzuda no os descubre nada más de valor y abandonáis la cabaña.

Pasa al **327**.

253

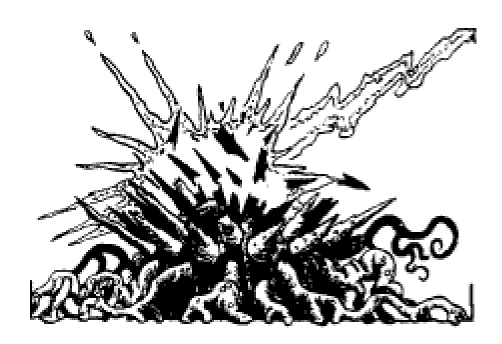
Sólo has ascendido la mitad de los peldaños cuando un guardia Shadakine abre súbitamente la puerta en la que terminan. Se queda mirándote con una expresión de sorpresa.

Si deseas dar media vuelta y correr escaleras abajo para tomar la otra escalinata, pasa al **80**.
Si deseas atacar al guardia Shadakine, pasa al **324**.

254

Sigues visualmente el recorrido del tentáculo que retiene a Shan hasta el tallo central. Disparas al corazón de la planta, con precisa puntería, aniquilándola fácilmente a un precio de 2 puntos de VOLUNTAD. Shan queda liberado de inmediato y se abre paso para

llegar hasta tu lado, cuando dos enredaderas más forman un ovillo alrededor de tus piernas. Las enredaderas pertenecen a distintas plantas Yaku, y sientes como tiran de ti en dos direcciones a la vez. Caes de nuevo al suelo y aúllas de dolor cuando las dos plantas Yaku tratan de desmembrar tu cuerpo.



Pasa al **279**.

255

El carro desbocado vira bruscamente al dar un patinazo, y vuelca sobre un lateral arrojando a los dos guerreros Shadakine del vehículo cuando da vueltas sobre si mismo. Por desgracia, ambos resultan ilesos y se ponen rápidamente en pie, cargando contra ti, empuñando sus cimitarras. Es demasiado tarde para evitar el ataque, de modo que, para proteger a tus desarmados compañeros, debes luchar a muerte contra los Shadakine.

2 Guerreros Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 25

Si ganas el combate, pasa al **75**.

256

Los Quoku mantienen las distancias, dando vueltas sobre vuestras cabezas en perezosas espirales. Os agazapáis bajo la cobertura de una gran roca saliente, intentando adivinar sus próximos movimientos. '¿Por qué no atacan?' inquiere Shan. 'Debes de haberlos ahuyentado. Tal vez se den por vencidos.'

'Están sorprendidos, no asustados,' replicas. 'Planean otra tentativa. Mientras nos mantengamos escondidos entre estas rocas, perderán la ventaja de atacar desde el aire; estamos demasiado a cubierto para ellos.'

La luz diurna casi se ha desvanecido cuando los Quoku sobrevuelan en línea sobre vosotros, acercándose tanto como se atreven antes de apartarse de nuevo. Pronto, se hayan descendiendo tan cerca vuestro, que te resulta difícil resistir el impulso de agacharte.

Un gran pedrusco se estrella contra el suelo casi a vuestros pies, seguido de otro más. '¡Han estado alineándose sobre nosotros,' exclamas; 'juzgando la distancia antes de empezar a arrojarnos piedras!' Otra roca golpea el suelo, peligrosamente cerca.

'Su puntería está mejorando…' señala Shan.

No podéis permanecer donde estáis por más tiempo: sois un blanco perfecto. Decides que tenéis que escapar de ahí, y comienzas a calcular la frecuencia con que los Quoku os lanzan las piedras. '¡Ahora – corre!' le gritas a Shan.

Salís atropelladamente a cielo abierto entre una cacofonía del croar de los Quoku. En cuestión de segundos, os dais cuenta de vuestro error: habéis caído en sus manos. Subido sobre lo alto del saliente peñasco se encuentra el Quoku más grande de todos los que habéis visto. El enorme monstruo se alza sobre vosotros, observando ferozmente con sus amarillentos ojos llenos de odio; el veneno supurando de las pústulas de su piel cubierta de légamo. Da un salto y se precipita sobre vosotros.

Si deseas quedarte y luchar contra el Quoku, cuando éste se arroja sobre ti, pasa al **281**.
Si prefieres volver a correr, pasa al **107**.

257

Desciendes de nuevo la pendiente, medio corriendo y medio resbalando debido a la grava del cañón. Dejando a Shan detrás, te enfrentas una vez más contra el empecinado Quoku.

Empleando la ventaja de encontrarte en una posición más alta, asestas al Quoku un violento rayo, enviándolo cuesta abajo junto a un corrimiento de tierras que desprende peñascos y polvo. Finalmente parece quedar inmóvil en la ladera. El ataque te ha consumido 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **174**.

258

Tus entristecidos e inquietos pensamientos te hacen sentir muy angustiado por la muerte del sacerdote, y tus sueños se ven atormentados por pesadillas de tortura y persecución.

Pasa al **62**.

259

Inexplicablemente, el temor creciente que te acecha por dentro está aumentando de forma incontrolable. Shan está temblando, con el rostro transido por el pánico. Caminas con pies de plomo a través de la suave capa de barro del lodazal. El aire tiene un dulzón olor acre, una empalagosa fragancia que cuesta identificar. No logras escapar a la sensación de que hay alguien o algo más en la caverna, pero es difícil ver en esa horripilante oscuridad. Una absorbente humedad impregna tus pies, y ves en la distancia la débil luz que proviene de otro pasaje en la cara más alejada de la cueva.

'¡Estrella Gris!' chilla Shan, mirando hacia abajo, con los ojos ampliamente abiertos de terror. El fangoso suelo de la caverna está compuesto por cientos y cientos de cadáveres, apilados unos sobre otros hasta formar un horrible cenagal. Shan está gritando histérico, pero antes de que puedas calmarle, el aura y el espíritu de este ominoso lugar inundan tu mente, llenándola de visiones de pesadilla.

Estás en la Cámara de las Tinieblas de la Madre Magri, y debes combatir sus horrores si quieres salir alguna vez de aquí. Suma tus puntos de VOLUNTAD y de RESISTENCIA y utiliza este total como tu DESTREZA EN EL COMBATE mental, para oponerla contra la DESTREZA EN EL COMBATE de la Cámara de las Tinieblas.[19]

---

[19] Hay numerosos aspectos confusos en este combate. La suma de VOLUNTAD y RESISTENCIA queda clara, pero ¿qué atributo disminuir cuando resultes herido en este combate mental? Un combate mental sugeriría que lo que perderás es VOLUNTAD, puesto que esta es la medida de tu fuerza mental. Pero es posible tener una puntuación negativa en VOLUNTAD, lo que significaría que el combate

Cámara de las Tinieblas:
DESTREZA EN EL COMBATE 28 RESISTENCIA 30

Si vences el combate, pasa al **296**.

260

Das la vuelta y emprendes una marcha rápida a lo largo del túnel. La Mantis soldado se lanza en tu persecución, y echas a correr. La temible criatura te gana terreno cuando de repente ves a otra de su especie, que viene en la dirección opuesta, adelantando sus largas antenas y sus garras en anticipación del enfrentamiento que se avecina. Estás atrapado entre ambas y debes luchar con las dos a la vez.

---

sólo llegaría a un final cuando la RESISTENCIA de la Cámara de las Tinieblas descendiera hasta 0. Por tanto, utilizar tu verdadera puntuación de RESISTENCIA parece la opción menos paradójica.

En un caso u otro, si tu puntuación de VOLUNTAD o de RESISTENCIA disminuyen durante un asalto del combate, entonces deberías ajustar tu puntuación combinada de VOLUNTAD y RESISTENCIA que sirve como tu DESTREZA EN EL COMBATE mental en este enfrentamiento.

Tampoco puedes usar tu Bastón de Mago en este combate. Puesto que éste es mental por naturaleza, sería inapropiado utilizarlo, lo que implica que no debieras ser capaz de emplear tu VOLUNTAD para multiplicar la pérdida de RESISTENCIA de tu oponente.

No hay respuestas sencillas a estas cuestiones, de modo que queda a elección del lector tomar la solución que le parezca más apropiada.

2 Mantis Soldado:
DESTREZA EN EL COMBATE: 18 RESISTENCIA: 20

Si ganas el combate, pasa al **213**.

261

Despiertas y te pones en pie lentamente. La cabeza te martillea y tienes la vista borrosa. Te desborda la comprensión de tu terrible situación, y miras a tu alrededor. En una esquina se sienta un encorvado y lastimoso personaje, vestido con pieles y llamativas telas, ahora sucias de mugre. Yace con las manos enlazadas sobre su rechoncha barriga. ‘Bienvenido,’ dice irónicamente.

Hablas con el hombrecillo, que te cuenta cosas sobre si mismo. Se llama Shan Li, y es un comerciante familiarizado con todos los lugares del Imperio Shadakine y muchas tierras desconocidas de más allá. Se trata de un inofensivo mercader, que ha sido arrestado hace sólo unas horas mientras se encontraba en pleno sopor de borrachera en un establecimiento conocido como la Taberna de la Luna Sonriente, un popular tugurio donde paran viajeros y forasteros en el Puerto de Suhn.

Pasa al **291**.

262

La hoja no acierta contra su objetivo. Te ves arrastrado lentamente hacia el racimo de agujas carmesí. Cuando las púas se hunden en tu carne, tu cuerpo queda rígido por la parálisis, relajándose sólo cuando la muerte llega piadosamente a reclamarte. Tu aventura y tu vida se acaban aquí.

263

Tu pierna se halla entumecida y te dificulta la escalada, pero de algún modo consigues llegar a la parte superior del pozo sin caerte. Sientes el roce de las antenas de un insecto por la pierna y te estremeces. Una descarga de adrenalina se agolpa en tus venas y salvas los últimos escasos metros del foso con un tremendo esfuerzo físico.

Por fin has alcanzado la superficie y, cegado por la luz del sol, observas un gran claro rodeado de gigantescos árboles y de un tupido follaje verde.

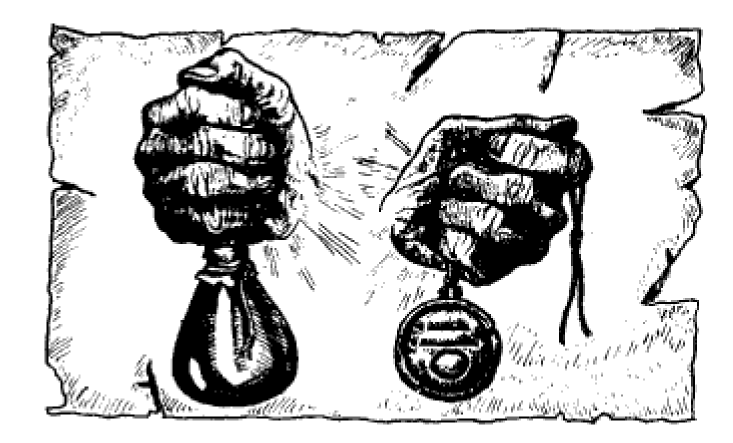
Pasa al **146**.

264

De repente, recuerdas el Medallón que te entregó el 'Redentor' en la Posada de la Luna Sonriente. Te lo quitas y contemplas con atención la runa que lleva inscrita. Seguramente contiene alguna pista. Sacas la poción rosácea que te dio el 'Redentor' y extraes el tapón del vial. Olfateando su contenido, reconoces el aroma de la Calacena: un hongo cuyas esporas inducen visiones más apreciadas por los magos e ilusionistas. Con cierto nerviosismo, ingieres la poción y desechas el vial inservible. (Elimina este Objeto de Mochila de tu *Carta de Acción*.) Examinas de nuevo el Medallón a medida que la poción comienza a surtir efecto.

Un análisis más minucioso de la runa grabada sobre el Medallón te dirá a qué sección numerada pasar a continuación.[20]

[20] La sección que corresponde a la respuesta correcta tiene una nota al pie confirmando que lo es.



Si no eres capaz de resolver el enigma de la runa y deseas atender las indicaciones de Shan, pasa al **190**.
Si no puedes solucionar el acertijo de la runa y deseas buscar el consejo de Jnana el Juicioso, pasa al **134**.

265

Tu Bastón irrumpe en una ardiente energía y diriges una ráfaga contra los guerreros Shadakine, hiriendo el brazo que empuña la espada de uno de ellos a cambio de 1 punto de VOLUNTAD. Debes luchar a muerte con el otro Shadakine.

Guerrero Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 14 RESISTENCIA 18

Si ganas el combate, pasa al **40**.

266 – *Ilustración XV*

El anochecer se inunda con el sonido del gutural reclamo de los Quoku. Ambos corréis como el rayo, echando rápidas ojeadas sobre el hombro a vuestros perseguidores. ¡Para mayor horror, observas que en ningún momento se posan sobre el suelo! En vez de eso, se deslizan por el aire con los miembros estirados, los cuales revelan unas aletas membranosas que se extienden desde sus patas delanteras a las traseras, formando así una especie de alas enormes. '¡No me dijiste que pudieran volar!' le gritas a Shan.

'¡Ni siquiera sabía que existían hasta hace una hora!' se disculpa, resollando, ya falto de aliento. '¡Ahora jamás les sacaremos distancia!'

Un mayor número de Quoku salta desde sus torres de piedra, impulsándose por el aire con sus poderosas patas traseras y luego planeando en círculos alrededor de las columnas, propulsándose gracias a las corrientes de aire cálido. La primera de las criaturas asciende con ligereza, se inclina hacia un lateral y luego se tira en picado. El Quoku se arroja sobre ti a una velocidad asombrosa: como un halcón a la caza de su presa.

Si deseas tratar de esquivar al Quoku en caída libre, pasa al **330**.
Si deseas detenerte y luchar, pasa al **231**.

267

Resollando fuertemente, corres por la pronunciada pendiente del túnel. Echas un vistazo rápido sobre el hombro y ves a muchas Mantis soldado escurriéndose hacia ti. El corredor da paso a una cámara circular. Desde la cámara parten tres salidas: dos pasadizos



XV. El Quoku se arroja sobre ti a una velocidad asombrosa

de piedra, uno de los cuales se dirige al este y el otro al oeste, y un angosto túnel de tierra que conduce al sur. Puedes oír el chasquido de las pinzas de la horda de insectos que resuena a lo largo del túnel. No debes dudar ahora.

Si deseas abandonar la cámara circular por el corredor del este, pasa al **332**.
Si deseas tomar la salida del oeste, pasa al **340**.
Si prefieres coger la salida que da al sur, pasa al **347**.

268

Alcanzas la pequeña cueva, gateando torpemente en sentido ascendente desde la base del acantilado. Te encuentras exhausto. Tus pensamientos se vuelven confusos y te resulta difícil pensar con claridad. El olor estancado de la neblina que flota sobre el Lago Shenwu invade tu boca y empaña tus ojos, y tus sentidos se rinden ante esa sensación. Incomprensiblemente, pierdes otro punto de RESISTENCIA y notas cómo tu cuerpo flaquea.

Alzas la cabeza sobre el borde de la cueva y atisbas dentro. El interior del diminuto agujero es muy estrecho, pero se encuentra desbastado.

Si deseas introducirte en la gruta y explorar su interior, pasa al **8**.
Si deseas continuar escalando el alto acantilado, pasa al **113**.

269

Como un repentino latigazo, el Quoku abre su boca y muestra una larga lengua cóncava, curvada como una trompa, que azota a Shan, enrollándose en torno a su cintura y arrastrándole hacia el monstruoso anfibio.

Shan se abraza al extremo de la cuerda con todas sus fuerzas.

Tiras de ésta mientras los horribles alaridos de Shan resuenan sobre el abismo, pero el Quoku es más fuerte y arranca la cuerda de tus manos, quemadas por la fricción. (Elimina este objeto de tu *Carta de Acción*).

Pasa al **294**.

270

Eres consciente de que no hay tiempo que perder. Aunque no tienes tu Bastón de Mago, debes intentar escapar. Terminas tu cuenco de arroz con rapidez, que contiene los pétalos granulados (puedes restablecer 1 punto de VOLUNTAD y 3 puntos de RESISTENCIA), e intentas concebir un plan que asegure tu libertad.

Si deseas tratar de dormir ahora para reponer tus fuerzas, pasa al **201**.
De lo contrario, pasa al **144**.

271

Decides buscar ayuda en el plano elemental. Te dejas llevar hacia un estado de trance y comienzas a entonar un cántico, meditando sobre tus penalidades y confiando en que los espíritus elementales comprendan la naturaleza de tu difícil situación. Finalizado el canto, aguardas un momento. Al principio, todo está tranquilo y temes

haber fallado. Entonces, un ruido atronador retumba bajo tus pies, y un estremecedor temblor te hace tropezar.

'¡Junto a la pared; apártate del centro de la celda!' previenes a Shan. En el suelo aparece una gran grieta, que se ensancha hasta formar un amplio agujero cuando la cabeza y los hombros de un Gigante de Tierra se abren paso a través del piso. Observas los rasgos rugosos del elemental y su áspera y abigarrada piel de arcilla con desánimo y aprensión. Los Gigantes de Tierra son los más estúpidos de los elementales y dudas si este será capaz de entender plenamente tus necesidades.



'¿Escapar?' pregunta el Gigante de Tierra, con voz pétrea.

'Sí… escapar,' dices con vehemencia.

'Un túnel. Mago seguir… la tierra es segura… no peligro… venir.' La enorme cabeza desaparece, dejando una gran brecha en el suelo.

'Rápido, Shan, sígueme,' dices, saltando al interior del suelo abierto. Shan se sumerge en la oscuridad detrás de ti, y acompañáis al Gigante de Tierra mientras éste excava un túnel, ahondando con sus grandes manos y escarbando la tierra.

Pasa al **273**.

272

Corres de forma atropellada a lo largo del túnel, para detenerte abruptamente al final de éste, puesto que has cometido un terrible error. El corredor se abre a una vasta cámara plagada de miles de Mantis de las Cavernas obreras y de un número incluso mayor de larvas de Mantis.

Enfurecidas por tu intrusión, las Mantis obreras acuden a ti en oleada. Das media vuelta y corres tan rápido como tus piernas te lo permiten. Los chorros de ácido que arrojan queman tus brazos y piernas, y chillas de dolor (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA).

Pero lo peor está por venir. Bloqueando la salida del pasillo se hallan apostadas dos Mantis soldado. Debes pasar forzosamente entre estos dos insectos para tener alguna esperanza de escapar de la violenta horda.

2 Mantis Soldado:
DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 15

Si ganas el combate en tres turnos o menos, pasa al **322**.
Si el combate se prolonga durante más de tres asaltos, pasa al **315**.

273

De repente, el gigante irrumpe en una vasta caverna, oscura y cubierta de un sucio y negro barro. 'Hombres hacer túnel aquí… tú ir arriba… yo ir abajo ahora… adiós.'

Con estas palabras, el Gigante de Tierra se hunde hacia el subsuelo; mientras la superficie del piso se comba para cubrir su descenso a medida que excava fuera ya de vuestra vista. El uso de este Poder Mágico te ha costado 1 punto de VOLUNTAD.

Shan y tú os quedáis solos en la tenebrosa cueva, con una imprecisa sensación de desasosiego que agita vuestro corazón.

Pasa al **259**.

274

Con un violento golpe, chocas contra la cornisa del barranco, pero te agarras a una piedra saliente con una sola mano. Tu asidero se está soltando. Buscas frenéticamente otro saledizo seguro.

Elige de nuevo un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el resultado se encuentra esta vez entre 0 – 5, pasa al **306**.
Si está entre 6 – 9, pasa al **342**.

275

Te da la sensación de que acabaras de quedarte dormido justo cuando llega la mañana. Con los miembros doloridos, te levantas para ver que tanto Tanith como Shan ya están en pie y esperándote.

Pasa al **18**.

276

'*Kleasá Tanith, Mundi Gudro*,' invoca Tanith, repitiendo las palabras una y otra vez.

De pronto, se levanta la oscuridad y ves a Tanith lanzándose contra la embravecida hoguera. La negra sombra del Kleasá vuela en su dirección. Cuando el Kleasá envuelve su cuerpo en llamas, ella profiere un último grito agonizante, '¡Estrella Gris, no falles!'

El fuego estalla y, con un cegador relámpago, desaparecen tanto Tanith como el Kleasá. Todo lo que queda es una mancha de humeantes ascuas. Te desmayas, cayendo inconsciente allí mismo.

Pasa al **52**.

277

Listo para pasar a la acción, abres la puerta de golpe, pero allí dentro no hay nadie. Penetras en la cabaña con cautela.

Pasa al **252**.

278

Cierras los ojos e indagas en el futuro. Tu Poder de Predicción te revela que el camino hacia el sur, en dirección al Azanam, queda a tu izquierda. El uso de este Poder Mágico te ha costado 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **184**.

279

Con no pocas dificultades, seccionas la liana que tira de tu pierna derecha, consumiendo en ello 1 punto de VOLUNTAD.

Shan acude al rescate, asestando cortes salvajemente al tentáculo que inmoviliza tu tobillo izquierdo. Con tres torpes estocadas, corta la culebreante enredadera.

Pasa al **128**.

280

El puerto está repleto de barcos de diversos tipos, aunque hay escasas señales de vida. Echando las amarras de tu pequeño esquife, penetras en el muelle de piedra y examinas la zona portuaria.

'¡Psst!' sisea una voz desde la oscuridad. Sobresaltado, reparas en la encogida figura de un tuerto pescador Suhnes. '¿Venimos de lejos, eh?' pregunta, condescendiente. '¡Y además con tanta discreción! ¿Tenemos algo que ocultar? Moviéndose furtivamente por ahí, al borde de la bahía, hasta que llega el anochecer… tsk, tsk, muy sospechoso.'



Intentas convencer en vano al Suhnes tuerto de que no tienes nada que esconder. 'He visto que has navegado durante una larga travesía,' sonríe con desprecio. 'Tanto si eres un contrabandista, como si estás a la fuga, yo me mantendré al margen. Vamos, joven señor. No puede engañarme. ¿Qué ofrecerá para comprar mi silencio?'

Le dices que no tienes dinero, encogiéndote de hombros con gesto impotente. Al principio, el pescador parece montar en cólera, pero finalmente se ofrece a comprar tu barca por 20 Nobles, aunque no puedes estar seguro de si esto le mantendrá callado.

Si tienes el Poder Mágico de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **53**.
Si consientes en vender tu barca, pasa al **16**.
Si prefieres no vender tu embarcación y deseas seguir adentrándote en el Puerto de Suhn, pasa al **100**.

281

El Quoku planea por el aire y luego desciende velozmente en un intento de envenenarte con su nocivo contacto.

El más ligero roce con la piel de este monstruo podría provocarte la muerte. Debes luchar defensivamente. Resta 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el curso de la lucha.

Quoku Grande:
DESTREZA EN EL COMBATE 15 RESISTENCIA 30

Sólo puedes luchar durante un asalto del combate, mientras el Quoku sobrevuela por encima de ti. Si, tras ese único asalto, tu puntuación de VOLUNTAD todavía está por encima de 10, pasa al **331**.

Si es menor de 10, pasa al **32**.

282

Alertas a Shan con premura. Éste mira hacia abajo, y al ver a la grotesca criatura que le acecha, redobla sus esfuerzos. Trepa por la pendiente con una rapidez impropia, desprendiendo nubes de polvo y grava cuando sus pies resbalan. Al acercarse a la parte más alta, agarra tu mano extendida y tiras de él, alzándole sobre el risco.

Pasa al **148**.

283

La furiosa tormenta aúlla a tu alrededor. Los finos granos de arena azotan tu rostro, enredándose en tu cabello y colándose por tu boca hasta hacer que te resulte difícil respirar. Sigues adelante con aplomo, tambaleándote exhausto contra el vendaval. La sofocante arena ocasiona que pierdas 3 puntos de RESISTENCIA. Al fin la tormenta se calma, y te encuentras con que habéis llegado al otro extremo de los Páramos Desiertos, sobre los límites de la Garganta de Azagad.

Pasa al **227**.

284

Con un pánico creciente, como un nudo que retorciera tu estómago, regresas por el camino por el que has venido. Al llegar al extremo de este túnel, tienes que hacer frente a dos Mantis soldado que buscan al invasor humano en sus dominios. Cuando te preparas para atacar, aparecen dos más corriendo desde la otra dirección. Te ves ampliamente superado en número y no tienes escapatoria. Debes luchar contra los cuatro insectos como si se tratara de un solo enemigo.

Si llevas encendida una Antorcha, pasa al **207**.
Si no llevas Antorcha, debes proceder ahora con el combate.

4 Mantis Soldado:
DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 25

Si ganas el combate, pasa al **310**.

285

Otro rayo atraviesa el núcleo de la planta Yaku, liberando a Shan y drenando 2 puntos más de tu reserva de VOLUNTAD. Aterrado, se pone en pie de un salto y corre hacia ti, deteniéndose sólo cuando se encuentra a tu lado.

Pasa al **128**.

286

Con manos sudorosas, revuelves torpemente el gran manojo de llaves, tratando de encontrar una que haga juego con la forma de la cerradura.

Si posees el Poder de la Psicomancia, pasa al **235**.

Si no dispones de este Poder Mágico, elige un número de la *Tabla de la Suerte*.
Si el número que has obtenido es 0, 2, 4, 6 u 8, pasa al **214**.
Si es el 1, 3, 5, 7 ó 9, pasa al **205**.

287

Con temeraria osadía, acuciada por el miedo, saltas sobre el quitinoso abdomen de la Mantis de las Cavernas. Antes de que pueda reaccionar, te has impulsado al interior del pozo, arañando y escarbando en busca de un saliente entre sus lisas paredes.

Te encaramas lentamente hacia la superficie. Una Mantis obrera proyecta un chorro de ácido foso arriba, alcanzado tu pierna. Casi caes cuando la conmoción del dolor lacera tu carne, quemándote el muslo (debes reducir tu RESISTENCIA en 2 puntos.)

Pasa al **263**.

288

Arrojas una bola de energía contra la Piedra Kazim. El desgaste que supone impulsar esta concentración de poder te cuesta 2 puntos de VOLUNTAD adicionales.

Se produce un tremendo fogonazo cuando ambas fuerzas chocan y el halo de energía rodea la piedra. Una luz blanca inunda la estancia, cegándote momentáneamente.

Pasa al **320**.

289

'Siéntate, niño,' dice la anciana, señalando la silla que tiene enfrente. 'Yo soy la Madre Magri, vidente de la Piedra Kazim, Administradora de la Ley en la ciudad de Suhn, Portadora de la Verdad de Shadaki al servicio del Rey-brujo, Shasarak.' La decrépita vieja arrugada te escudriña con ojos hipnóticos. 'Mira al interior de la Piedra Kazim, chico,' te ordena, 'para que la verdad pueda ser revelada.'

Incapaz de resistir, tus ojos se ven atraídos por el poder de la Piedra cuando ésta irradia una luz resplandeciente, llenando la cámara de un intenso fulgor amarillo. Con un jadeo de horror, sientes como si unos dedos ardientes invadieran tu cabeza y tu voluntad cayera en sus garras. Una potente fuerza mágica está leyendo tu mente.

Si tu actual puntuación de VOLUNTAD es menor de 15, pasa al **150**.
Si es superior a 15, pasa al **175**.

290

La Mantis soldado yace muerta a tus pies. Pasando ligeramente por encima del cadáver del insecto, te adentras en el pasadizo que estaba protegiendo. Tras unos breves minutos, el pasaje se ramifica en dos; uno de los túneles asciende, el otro desciende.

Si deseas penetrar en la galería que asciende, pasa al **267**.
Si deseas penetrar en la galería descendente, pasa al **272**.
Si deseas volver por el camino por el que has venido, pasa al **284**.

291

El otro único ocupante de la celda es un anciano enfermo, que se halla, sin apenas moverse, sobre una yacija hecha con tablones. Te han quitado tu Bastón de Mago y tu Mochila, pero todavía tienes algunos objetos que no llevabas en la Mochila (por ejemplo, tu Bolsa de Hierbas).

Shan se gira hacia ti. 'Soy inocente. Inocente de todo crimen, salvo del hecho de tener una voz chillona y de consumir demasiada cerveza. Se dice que aquellos que entran en la Casa del Castigo no vuelven a ser vistos de nuevo. Seguramente, no nos dejarán pudrirnos en este infernal agujero. ¿Qué voy a hacer?'

Hablas con el mercader durante un buen rato, descubriendo, entre otras cosas, muchas historias sobre la Tribu Perdida de Lara: su huída al interior de las Montañas Shuri y la leyenda de su peregrinaje más allá de las Montañas Kashima hacia el Valle Desconocido y el Bosque de Fernmost. Encuentras que empieza a caerte bien este hombrecillo, con su humor agudo y sus irónicas ocurrencias.

'Te guiaré a cualquier sitio al que quieras ir, si logras sacarnos de aquí,' dice, medio bromeando. Pero, por la expresión de tu mirada, puede ver que te has tomado su oferta en serio y que, para ti, escapar no es un sueño imposible.

Pasa al **178**.

292 – *Ilustración XVI (página siguiente)*

El siniestro pasadizo parece interminablemente largo, y a los tres os falta la respiración antes de alcanzar el final. El serpenteante túnel se abre a una amplia cueva natural. Llegáis rápidamente a la boca de la cueva y descendéis la escarpada falda de la colina, deteniéndoos sólo cuando alcanzáis la base. Recobráis el aliento, con una sensación de pesadez en el pecho y los miembros doloridos.

Si tienes el Amuleto del sacerdote Shianti, pasa al **346**.
Si no posees este Objeto Especial, pasa al **199**.

293

Das la espalda a los infranqueables acantilados y emprendes el camino hacia la cascada. Aquí, los misteriosos efluvios del lago se hallan más concentrados. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Si deseas intentar atravesar el lago a nado hacia las cataratas, para ver lo que hay más allá de éstas, pasa al **318**.
Si deseas hacer otro recorrido alrededor de la orilla para examinar los acantilados del otro lado del Lago Shenwu, pasa al **343**.

294

Oprimido por la aflicción, vas dando trompicones como un ciego, arrastrando la mochila de Shan por el suelo tras de ti, como un perro con su correa. Vagas tambaleándote entre las cada vez más profundas sombras y dando la bienvenida a la oscuridad, negra como la tinta, de la noche. Ahora estás solo y sin amigos en este árido yermo.



XVI. El siniestro pasadizo parece interminablemente largo

Si tu puntuación actual de RESISTENCIA es menor de 10, pasa al 319.
Si es mayor de 10, pasa al 344.

295

No importa lo mucho que te opongas; la Piedra continúa abriéndose camino hacia tu mente. Cada músculo de tu cuerpo se encuentra en tensión y tus nervios se hacen trizas.

'Tu resistencia es en vano,' dice la Madre Magri. Sus palabras te aguijonean y redoblas tus esfuerzos. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA en la pugna, y aun así la Piedra agota tu voluntad.

Afortunadamente, es tu cuerpo el que falla en primer lugar, y caes pesadamente al suelo, como una cáscara vacía. Pero el propósito de tu misión está a salvo, de momento.

'Tal es el destino de todos aquellos que no quieren aceptar la clarividencia de la Madre Magri,' dice con desprecio. '¡Guardias! Arrojadle a las mazmorras. Parece que el forastero desea ocultar algo de importancia.' Después se vuelve hacia ti, con su siniestra voz penetrando en tu hostigada mente. 'Hay otras formas de extraer la verdad.'

Pasa al 187.

296

De repente, el furibundo ataque de la Cámara de las Tinieblas se detiene. Agarras a Shan, que está arrodillado sobre el fango a tu lado, y le arrastras contigo hacia el distante pasaje, deseando salir

antes de que la Cámara de las Tinieblas pueda aunar fuerzas para otra ofensiva.

Entras atropelladamente en un largo y sinuoso túnel, corriendo todo lo posible.

Pasa al **41**.

297

Utilizando la paja del suelo del calabozo para hacer un pequeño fuego, que Shan enciende haciendo chocar dos piedras, calientas la mezcla hasta que los cristales se han disuelto completamente. Introduces el tapón en el vial y lo agitas con vigor. Cuando te sientes satisfecho con el grado de disolución que ha adquirido la anaranjada pócima, te acercas a la puerta y viertes una pequeña cantidad de su contenido sobre la cerradura. Se forma una nubecilla de gas amarillo.

Shan observa, impresionado, cómo el metal de la cerradura comienza a burbujear y fundirse. Has empleado sólo la mitad de la solución y la cerradura ya está prácticamente corroída. Puedes conservar el resto de la poción en tu Bolsa de Hierbas por si la usas en un futuro. (Anótala en tu *Carta de Acción* como Poción de Ácido Ezeran en la sección correspondiente). Sin embargo, has usado todos los Cristales, el Azufre y el Salitre para elaborar el preparado. (Recuerda eliminarlos de tu *Carta de Acción*, aunque puedes guardar los dos Viales vacíos, que aún cuentan como objetos, en tu Bolsa de Hierbas [21]).

[21] Estos viales vacíos se pueden emplear más tarde para contener pociones. Algunos viales quedan inutilizados una vez usados.

Los restos del cerrojo ceden, y empujas la puerta para abrirla. Shan y tú os asomáis en silencio a un pasillo que conduce a izquierda y derecha.

Si deseas ir a la derecha, pasa al **23**.
Si deseas ir a la izquierda, pasa al **333**.

298

Mediante el uso de 2 puntos de VOLUNTAD, disparas al grupo de obreras, sembrando la confusión entre ellas. La energía de tu Bastón mata a una e hiere a otra, provocando que suelte un chorro de ácido a su alrededor, que daña a una tercera. Aprovechando la ocasión, apareces en medio de tal desorden y, a toda prisa, das un salto para auparte sobre el foso que se cierne por encima de ti.

Al ir corriendo, pisas un charco de ácido que corroe tu bota, salpicando letales gotas que laceran tu carne (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Demasiado sofocado como para gritar de dolor, alcanzas un saliente en las lisas paredes del pozo al que logras asirte.

El caos que reina debajo te ha otorgado el tiempo que necesitas para encaramarte foso arriba, y trepas con angustiosa lentitud hacia la superficie.

Pasa al **263**.

299

'Sea pues, mago,' dice la anciana bruja. Una vez más, atrae la energía de tu asalto, desviándola a su favor y proyectándola de vuelta. 'Hasta nunca.'

La fuerza de su ataque enciende una llama blanca y levanta un muro de sufrimiento en tu mente. La misma esencia de tu alma queda desgarrada y te derrumbas contra suelo, como un cascarón vacío.

Tu vida y tu misión finalizan aquí.

300

Levantas los brazos en un gesto de rendición e inmediatamente te capturan y conducen afuera. Te retiran tu Bastón de Mago y tu Mochila y te atan las manos a la espalda.[22]

Te hacen marchar a través de la ciudad y te llevan a una gran fortaleza de piedra negra, a la que llaman la Casa del Castigo, donde, a pesar de tus súplicas de inocencia, te arrojan sin miramientos. 'Ahora podrás contarle tu historia a la Madre Magri, forastero,' gruñe uno de los Shadakine. 'La Prueba de la Verdad pronto distinguirá quién eres.'

Con rudeza, te hacen subir un largo tramo de escaleras de piedra y te introducen en una antecámara pequeña y casi desprovista de todo mobiliario. Una anciana yace sentada ante una mesa de madera. Delante de ella hay una bola de cristal, que brilla con una mortecina luz amarillenta.

Pasa al **289**.

[22] Toma nota de tus Objetos de Mochila por si se diera el caso de que encontraras de nuevo tu Mochila más tarde.

301

Tu descanso resulta tan gratificante como reponedor. Tienes un extraño sueño, en el que Acarya, Gran Hechicero de los Shianti, se aparece ante ti. Eleva las manos en un gesto de bendición y canta con benevolencia en la lengua de su pueblo. Por un momento, vislumbras el Templo de Amida y a un círculo de magos Shianti que alzan sus manos hacia el cielo.

Te envían la energía de sus reflexiones para ayudarte. Sus bienaventuranzas refuerzan tu VOLUNTAD, incrementándola en 10 puntos.

Pasa al **247**.

302

Shan te lanza una tímida mirada y entra nerviosamente en la cabaña. Tras un breve lapso, vuelve con un aliviado gesto en el rostro. 'Todo bien,' dice, 'el lugar está abandonado.'

Pasa al **252**.

303

Regresáis a los 'Dientes del Dragón'. Caminando trabajosamente bajo el ardiente sol, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA debido al cansancio por el calor y la deshidratación.

Más por suerte que por buen juicio, os aproximáis, eventualmente, al Gran Muro de Azakawa. La tarde ha comenzado a ponerse, y en la luz menguante reconoces el gran acantilado, que se extiende de este a oeste hasta donde la vista alcanza.

Acrecentáis el paso, deseosos por llegar al Azanam antes del anochecer.

Pasa al **325**.

304

Empleando 1 punto de VOLUNTAD, amputas la enredadera que aprieta tu tobillo. La fuerza del tentáculo que tira de tu otra pierna te voltea a la derecha, arrastrándote hacia las peligrosas espinas de Yaku.

Shan acude al rescate, cortando de un tajo la enredadera que amenaza con provocar tu condena.

Pasa al **128**.

305

Rechazas la oferta del espectro, ya que has oído que los muertos rara vez son dignos de confianza.

'Muy bien,' dice el espíritu del viejo sacerdote, 'No puedo liberarte. Sin embargo, te daré un consejo sin pedir nada a cambio, puesto que ahora percibo que eres un servidor de la estirpe de los Shianti, como yo lo fui. Si puedes abrirte paso tras la puerta de la celda, gira a la derecha por el pasillo que se encuentra al otro lado. Cuando llegues al final del corredor, toma la escalera de la izquierda, y después tuerce siempre a la izquierda y asciende en todo momento hasta que alcances la superficie. De esta forma, llegarás a la puerta que te conducirá a la libertad. No vayas por otro camino, porque allí sólo te aguardaría la muerte. Adiós, Estrella Gris, y acepta mis bendiciones.'

El fantasma del anciano sacerdote desaparece. El coste de este Poder Mágico es de 2 puntos de VOLUNTAD.

Ahora regresa al **172** y selecciona otro Poder que te ayude a escapar (no puedes elegir la Invocación por segunda vez).

306

De repente, la roca saliente se desprende y te precipitas hacia una muerte segura sobre el vacío del abismo.

Tu misión y tu vida terminan aquí.

307

Arremetes contra el Quoku herido, elevando tu Bastón y preparándote para asestar una gran ráfaga acerada.

El enfurecido Quoku se arroja sobre ti, pero te echas a un lado apresuradamente, descargando con violencia tu Bastón sobre el lomo de la criatura. Se desploma sobre el terreno, quedando sin sentido debido al fuerte golpe.

Aprovechando la oportunidad, echas a correr arrastrando a Shan contigo.

Pasa al **249**.

308

Con una profunda exhalación, te lanzas contra la acalorada masa de gente e intentas enfrentarte a los Shadakine antes de que resulten heridas más personas. A empujones y golpeado por los confusos y asustados Suhneses, que corren en desbandada en toda dirección, luchas por abrirte camino hacia el origen del desorden.

Ves a los dos soldados a través de un hueco entre la gente, acuchillando ciegamente a la aterrada multitud. Estás justo detrás de ellos, pero los Shadakine se encuentran demasiado cerca de otras personas como para arriesgarte a lanzar una bola de energía con tu Bastón. Sin vacilar, te arrojas hacia la refriega, agitando el bastón sobre tu cabeza. Al atacarles desde atrás, animado por las exaltadas voces de la turba, coges a los dos guerreros totalmente desprevenidos. Debido a la sorpresa de tu ataque, añade 4 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure el enfrentamiento; y recuerda volver a reducirlos tan pronto como la lucha haya terminado.

Los Shadakine se vuelven hacia ti con sus mortíferas y relucientes cimitarras. Debes luchar contra ellos como si se tratara de un solo enemigo.

Guerreros Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 20 RESISTENCIA 19

Si vences, pasa al **127**.

309

El confiado guardia te mira con asombro cuando te lanzas al ataque. Debido a la sorpresa de tu ofensiva, puedes añadir 4 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante los dos primeros turnos del mismo.

Guardia Shadakine:
DESTREZA EN EL COMBATE 12 RESISTENCIA 16

Puedes eludir este combate en cualquier momento y dirigirte al otro tramo de escaleras pasando al **137**.
Si ganas el combate, pasa al **171**.

310

Los cuerpos de las Mantis soldado yacen a tu alrededor. No queda tiempo para regodearte con la gloria de tu triunfo, puesto que el extremo más alejado del túnel ya está plagado de muchas otras Mantis; demasiadas, de hecho, como para poder enfrentarte a ellas sin ayuda alguna.

Te alejas en dirección contraria y pronto llegas al punto en el que el túnel se divide en dos. Esta vez no hay vuelta atrás y sólo tienes unos segundos para elegir qué pasadizo tomar.

Si deseas tomar el pasaje ascendente, pasa al **267**.
Si deseas escoger el pasadizo que desciende, pasa al **272**.

311

Los victoriosos Shadakine te sujetan con rudeza y te llevan con ellos, sonriendo perversamente entre dientes. Te retiran la Mochila y

el Bastón, y atan tus manos. Durante más de una hora marcháis a través de las calles de la ciudad, llegando finalmente a una gran fortaleza de piedra negra construida sobre una vasta colina que domina todo Suhn. Esta es la Casa del Castigo, un instrumento de la ley Shadakine más enfocado a la represión que al orden.

Un fornido guardia Shadakine te agarra por los hombros, presionando sobre la herida donde todavía sobresale el asta del proyectil de ballesta. Punzadas de dolor recorren todo tu cuerpo. Te arrastra a través de unas pesadas puertas de hierro y te arroja contra el suelo de un austero vestíbulo de piedra. La herida se ha vuelto a abrir, y la sangre tibia te fluye brazo abajo. 'Me estoy desangrando,' dices al brutal guardia Shadakine. 'Necesito un Curandero. Hay que retirar la flecha y vendar la herida.'

El guardia Shadakine te mira con desprecio. '¿Herida?... ¿Vendar?...' bufa con rechazo. 'Eso es sólo un rasguño. Las he padecido bastante peores combatiendo en las Antiguas Guerras del Imperio. No había "Curanderos" en el campo de batalla entonces. ¿Dónde está tu arrojo, chico?' Camina hacia ti y agarra el asta del virote.

'¡NO!' gritas, horrorizado. Pero antes de que puedas detenerle, ha arrancado el dardo de tu hombro, extrayendo la afilada punta por completo. Sientes que vas a desmayarte del dolor.

'¡Curanderos… vendar la herida… hmph!' masculla el Shadakine para si mismo. Saca una redoma y retira el tapón. 'Esto detendrá la infección,' dice, vertiendo un líquido claro sobre el hombro en generosas medidas, que lavan la sangre. El líquido arde como si fuera ácido, pero restaña la hemorragia rápidamente. El Shadakine se carcajea y te patea la espalda, haciéndo que te retuerzas.
El crudo remedio de batalla te hace perder 1 punto de RESISTENCIA, pero el tratamiento es efectivo, y la herida sana sin complicaciones, aunque tendrás una lívida cicatriz en el hombro para el resto de tu vida.

Te empujan por un largo tramo de escaleras de piedra hasta el interior de una pequeña antecámara. Una anciana está sentada frente a una mesa de madera, y su apergaminada piel queda iluminada por la pálida luz amarrillenta de la bola de cristal que tiene delante.

Pasa al **289**.

312

Te has topado con el Cuarto de Guardia. Seis guerreros Shadakine se sobreponen a su sorpresa inicial y caen sobre ti, acabando contigo.

Has fracasado en tu intento de escapar de la Casa del Castigo. Tu misión ha terminado.

313

Proyectando tus sentidos, indagas en las mentes de quienes están sentados a tu lado. Tu Poder te revela que el personaje de la esquina cubierto con una capa desea ayudarte. De hecho, parece que está esperando alguna señal por tu parte. Es miembro de una orden sagrada conocida como los 'Redentores', peregrinos dedicados a una vida de silenciosa oración y al estudio de las artes curativas.

El uso de este Poder Mágico te ha consumido 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **209**.

314

Arrojas la bola de energía hacia el interior de la Piedra Kazim a un coste de otro punto de VOLUNTAD. El asalto sobre tu mente cesa de manera inmediata. El resplandor de la Piedra irrumpe en una luz blanca y cegadora cuando el campo de energía penetra en ella. La Madre Magri arquea sus cejas y se encoge confiadamente de hombros. Atrae la cargada concentración de energía hacia si y la proyecta de vuelta, sólo que ahora es aún mayor en fuerza. Cuando ésta te envuelve, pierdes *la mitad* de tus puntos de RESISTENCIA actuales.

Si deseas emplear 2 puntos de VOLUNTAD para duplicar su ataque, pasa al **320**.
Si no quieres hacer tal cosa, debes utilizar 2 puntos de VOLUNTAD para extinguir el letal círculo de luz que te rodea. Pasa al **226**.
Si no dispones de suficientes puntos de VOLUNTAD para ninguna de estas opciones, pasa al **150**.

315

Siembras una estela de destrucción empuñando con valor tu flameante Bastón, pero ya es demasiado tarde. El enjambre de Mantis obreras te ha dado alcance. Te arrastran por el suelo y, mientras gritas de agonía, te desgarran en mil pedazos.

Tu vida y tu misión llegan así a un horrible final.

316

Resbalas y caes al agua. Al chocar contra el agua tratas de gritar, ya que te quema la piel, pero el agua te entra en abundancia por la boca abierta. No hay esperanza de salir. Te hundes, inconsciente, hacia el fondo. Has sido envenenado por el Lago Shenwu.

Tu vida y tu misión se acaban aquí.

317

Dedicas buena parte de tus fuerzas en tratar de mover el pesado cuerpo del Quoku muerto. En cuestión de segundos, caes paralizado al suelo: el veneno que cubre la estriada piel de los Quoku es letal. Nunca sabrás si Shan llegó a sobrevivir o no.

Tu misión y tu vida finalizan aquí.

318

Te zambulles en las aguas del Lago Shenwu. Empiezas a nadar cuando, de repente, sientes como si tu piel estuviera ardiendo. Tu cuerpo se debilita y comienzas a hundirte. Las aguas del Lago Shenwu están envenenadas, y ya incluso sus emanaciones pueden matar en cuestión de horas. En sólo unos segundos, te has ahogado.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

319

Medio traspuesto por la fatiga, tropiezas en la oscuridad y caes cabeza abajo por una pendiente cubierta de piedras sueltas, quedando finalmente tendido al fondo. (Pierdes 1 punto de RESISTENCIA en la caída.)

Te encuentras en una amplia cuenca poco profunda, a orillas del Lago Shenwu, y escudriñas a tu alrededor, estrechando los ojos para ver en la negrura de la noche.

Pasa al **43**.

320

Para sorpresa de la Madre Magri, la luz de la Piedra Kazim se apaga repentinamente. Te desplomas hacia delante, agotado del esfuerzo, y la Madre Magri se pone en pie de un salto, aullando maldiciones e improperios.

'¡Te atreves a resistir!' grita. '¡Guardias! Arrojadle a los calabozos. Parece que será necesario tomar medidas más severas para arrancar la verdad a nuestro novato hechicero,' dice sonriendo con crueldad.

Has consumido 4 puntos más de VOLUNTAD y otros 4 puntos de RESISTENCIA en este duelo contra la Piedra Kazim.[23]

Ahora pasa al **187**.

321

Has entrado en la estancia privada del carcelero. Éste se vuelve y te ve, soltando un grito de asombro. Agarra una pequeña Daga y arremete contra ti.

Carcelero:

DESTREZA EN EL COMBATE 8 RESISTENCIA 10

[23] Estas pérdidas de RESISTENCIA y VOLUNTAD se añaden a cualquiera que puedas haber sufrido ya en este duelo contra la Piedra Kazim.

Puedes eludir este combate en cualquier momento y dirigirte al otro tramo de escaleras pasando al **137**.
Si ganas el combate, pasa al **37**.

322

Abres un caótico sendero de destrucción, despejando el camino al frente para disponer de sólo unos segundos. La marabunta de crispadas Mantis obreras te pisa los talones, chasqueando, y sus chorros de ácido corroen las paredes del túnel.

Te precipitas hacia la salida de la galería y doblas la esquina corriendo al interior de otro pasadizo, con las Mantis obreras apenas unos metros por detrás.

Pasa al **267**.

323

Arrojas la bola de energía contra la Piedra Kazim, al precio de otro punto de VOLUNTAD. La Piedra llamea, volviéndose de un furioso tono rojizo cuando el ataque impacta en su núcleo. El campo de energía de tu ataque se mantiene y después, para tu asombro, es absorbido por la Piedra, que brilla aún con mayor incandescencia.

'¿De modo que es un desafío lo que quieres?' rezonga la Madre Magri, a la vez que difunde el campo de energía de vuelta contra ti, ahora con fuerzas redobladas. Cuando éste te envuelve, pierdes *la mitad* de tus puntos de RESISTENCIA actuales.

Si deseas emplear 2 puntos de VOLUNTAD para devolver el ataque, pasa al **299**.

Si no deseas hacer esto, debes gastar 1 punto de VOLUNTAD para extinguir el halo de energía que te rodea (o perderás más puntos de RESISTENCIA). Pasa al **226**.

324

Te das cuenta demasiado tarde de que el soldado está frente a la entrada del Cuarto de Guardia. Un grupo de guerreros Shadakine se precipita a través de la puerta y cae sobre ti desde arriba, haciéndote pedazos de forma despiadada.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

325

Las torres de piedra caliza, de elevadas cimas erosionadas, proyectan alargadas sombras sobre el desigual terreno de la garganta. Al destacarse sobre el resplandor anaranjado del atardecer, te intimidan con su pesimista silencio.

Un extraño sonido chirriante resuena por encima del sordo murmullo del agua de las Cataratas de Shenwu. Suena como si fuese una vieja puerta oxidada que se abriera muy lentamente. Debe de tratarse del ruido que produce algún animal, aunque apenas se parece al de ninguna criatura que hayas conocido. Vuelves a escuchar el sonido, sobre tu derecha, y luego otra vez, delante de ti, como en respuesta.

Te invade una sensación de grave peligro, y Shan, contagiado de tu inquietud, palidece de miedo. Avanzáis despacio y con precaución. Se te eriza el vello de la nuca, y tienes la inequívoca impresión de que os están observando multitud de ojos.

Pasa al **136**.

326

Con reservas, consientes en aceptar la oferta del fallecido sacerdote.

‘Así sea,’ habla monótonamente el espectro. ‘Por mi parte, te otorgaré la ayuda que buscas, puesto que ahora puedo percibir que eres un servidor de la gran estirpe de los Shianti, como yo una vez lo fui. Tras la puerta de esta celda, debes girar hacia la derecha y, cuando llegues al final del pasillo, toma la escalera de la izquierda. Después, gira siempre a la izquierda y en todo momento en sentido ascendente, hasta que alcances la superficie. De esta forma llegarás al patio interior, donde se encuentra la puerta que conduce a la libertad. No tomes ninguna otra ruta, pues la muerte te aguarda en cualquiera de los caminos restantes.’

‘¿Y cuál es entonces el precio que debo pagar?’ preguntas.

‘Debes liberar a la muerte de este lugar. Sal del pentáculo y pronuncia las palabras del Grimorio Prohibido que liberarán a las agraviadas almas que han perecido aquí. Los muertos de la Casa del Castigo desean cobrarse su venganza sobre aquellos que les asesinaron cruelmente. No se lo niegues, o tu alma estará perdida para siempre.’

Te inunda una sensación de pavor. Queda vedado por la ley Shianti liberar a los muertos sobre el mundo, ya que una vez libres por el ‘Grimorio Prohibido’, nunca pueden volver a ser controlados. Vagarán por Magnamund eternamente, con la capacidad de actuar

del modo que elijan, ya sea para procurar el bien o para provocar la desgracia.

Si accedes a pronunciar las palabras del siniestro tomo, pasa al **87**.
Si das tu negativa a los muertos, pasa al **220**.

327

Ponéis rumbo al sur a través de la desolada llanura, pero tras unos pocos minutos Shan se detiene, protegiendo sus ojos con la mano mientras escudriña hacia el este. '¿Puedes sentirlo?' te pregunta.

Al principio no estás seguro de a qué se refiere, pero luego te percatas de que la atmósfera ha cambiado. Se ha levantado el viento, e improvisadas balas de malas hierbas, así como nubes de un fino polvo parduzco, se arremolinan en enérgicas espirales. Shan señala el horizonte y descubres un gran nubarrón de polvo que ondea hacia vosotros.

'Una tormenta de arena,' anuncia Shan. 'Parece que se tratara de eso.'

Si deseas regresar a la choza para resguardaros, pasa al **78**.
Si prefieres seguir en marcha hacia el Azanam, pasa al **283**.

328

Llegáis a la línea del río y tomáis el camino hacia el sur. Debido a la larga exposición bajo el sol abrasador, debes reducir 2 puntos tu RESISTENCIA. Cuando finalmente os acercáis al área donde crecen las plantas Yaku, acordáis permanecer junto al río y tratar de superar las dificultades de la espesa maleza lo mejor que os sea posible.

Pasa al **104**.

329

Tu Bastón taladra un enorme boquete en la planta Yaku más cercana, matándola en el acto, por 1 punto de VOLUNTAD. Desafortunadamente, ésa no era la que te atacaba, con lo que las dos plantas Yaku siguen estirando tus miembros con una irrefrenable tensión. Aprietas los dientes ante tal suplicio. Te están desencajando la pierna derecha del cuerpo y debes restarte 4 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **42**.

330

Cuando el Quoku cae sobre ti, cambias repentinamente de dirección, corriendo a toda prisa hacia la saliente cara de una roca que te escuda del ataque. Tras zambullirte en el espacio hueco que hay bajo el saliente, te vuelves para ver cómo la criatura gañe de horror cuando la poco pronunciada curvatura de su vuelo en picado le acarrea estrellarse en su trayectoria contra el muro techado. Bate sus alas con desesperación, ascendiendo en un agudo ángulo y ganando únicamente la suficiente altura para salvar el muro de piedras. Shan profiere un grito de gozo. 'Pensándolo bien,' dice, riendo a pesar del miedo, 'estas ranas con cerebro de ave quizá sean un poco estúpidas, eh.'

Sonríes, ofreciéndole un tranquilizador asentimiento con la cabeza. Interiormente, no estás tan seguro de que lo sean.

Pasa al **256**.

331

Una diestra ráfaga de tu Bastón hiere al Quoku, originándole un largo desgarro en su blanda panza, que puedes ver cuando vuela sobre tu cabeza. El Quoku se palpa la herida y cae derribado al suelo. Pero se recupera rápidamente y se lanza de nuevo al ataque, gañendo con la furia propia de un animal dolorido.

Si deseas luchar contra el Quoku, pasa al **307**.
Si prefieres eludir el combate, pasa al **182**.

332

Con el miedo hirviendo en cada una de tus venas, te lanzas hacia el túnel oriental. El tropel de insectos te sigue el rastro, y una Mantis soldado, más rápida que el resto, te da alcance y suelta un zarpazo sobre tu pantorrilla, rasguñando un enrojecido y agudo corte en tu pierna. Te desplomas con un alarido de sufrimiento y –medio tirándote, medio tropezando- ruedas sobre el suelo, volviéndote para enfrentar a la criatura cuando ésta se abalanza sobre su presa.

Si dispones de al menos 2 puntos de VOLUNTAD con los que usar tu Bastón de Mago, pasa al **96**.
Si no, pasa al **9**.

333

Vas caminando a lo largo de un abrupto pasadizo en descenso que se vuelve más oscuro a medida que se adentra a mayor profundidad. Está casi negro como boca de lobo cuando llegas a una amplia caverna abierta. Con cierto temor en el corazón, penetras en la caverna, con los pies chapoteando sobre el mugriento y sucio lodo que cubre el suelo.

Pasa al **259**.

334

Llegas al final del empinado pasaje. Éste se abre a una galería más grande que se divide y tuerce a izquierda y derecha. Al mirar a tu alrededor, te das cuenta de dónde estás.

Has entrado en un nido de Mantis de las Cavernas. Las Mantis de las Cavernas viven en colonias bajo tierra, de forma muy similar a sus parientes más pequeñas, las hormigas. Horadan sus nidos en la misma roca viva, disolviendo ésta con un potente ácido que llevan almacenado en sus cuerpos. Si pudieras encontrar un camino a través del laberinto que conforma el nido, deberías ser capaz de alcanzar la superficie sobre el Muro de Azakawa y penetrar así en el Azanam.

Si deseas tomar el corredor de la izquierda, pasa al **222**.
Si deseas tomar el corredor de la derecha, pasa al **234**.

335

Sabes que no hay ninguna esperanza de que Shan sobreviva. Has perdido a un valioso amigo y ahora debes continuar tu viaje en solitario. Emprendes el penoso camino alrededor de la sima y sigues adelante, a pesar de todo, hacia las Cataratas de Shenwu.

Pasa al **294**.

336

Los Suhneses corren alocadamente por todas partes, mientras que los Shadakine asestan mandobles de espada a todo aquel lo suficientemente desafortunado para interponerse demasiado cerca de

ellos. Inspeccionas la zona rápidamente. Observas que hay dos salidas del área del puerto: una de ellas es la entrada principal, pero se encuentra bloqueada por los crueles Shadakine que tratan de controlar el tumulto; la otra es un angosto pasaje.

Si deseas escapar del puerto por la callejuela estrecha, pasa al **40**.
Si deseas salir del puerto a través de su entrada principal, pasa al **50**.

337

Te lanzas al ataque, consiguiendo que el Quoku libere a Shan, que ya se encuentra inconsciente.

Quoku Herido:
DESTREZA EN EL COMBATE 14 RESISTENCIA 18

Si ganas el combate, pasa al **44**.

338

Te encaminas por el pasillo con Shan, que te sigue de cerca. Del corredor parten dos escaleras y debes elegir cuál tomar.

Si dispones del Poder de la Predicción y deseas emplearlo, pasa al **92**. (Anota primero el número de esta sección, ya que necesitarás volver a ella después.)
Si deseas tomar la escalera de la izquierda, pasa al **137**.
Si deseas tomar la escalera de la derecha, pasa al **212**.

339

Cuando te aproximas a la barra, el ventero estalla con voz ruidosa, ‘Saludos, joven forastero. ¿Qué deseas?’

Pides una jarra de cerveza, que cuesta 1 Noble. (Recuerda eliminarlo de tu *Carta de Acción*.)

Si quieres iniciar una conversación con el ventero, pasa al **217**.
De lo contrario, pasa al **105**.

340

Corriendo hacia el oeste a lo largo del corredor vacío, notas que el túnel comienza a ascender de forma muy acusada. Cuando se estrecha, ves un grupo de Mantis obreras ocupadas en alguna tarea. Rayos de luz solar se filtran por una especie de pozo sobre sus cabezas. Observas que están perforando la pared de roca que tienen delante y, repentinamente, te das cuenta de que este pasaje no está terminado.

Un enjambre de reptantes Mantis soldado se acerca desde atrás, aumentando en número y velocidad. Estás atrapado entre ellas y el muro del túnel inconcluso. Tu única esperanza es el pozo vertical que se alza sobre las criaturas zapadoras, ya que estás seguro de que la superficie yace al otro lado. Pero primero, debes pasar ante las obreras.

Si deseas atacarlas con tu Bastón de Mago antes de que tengan la posibilidad de verte, pasa al **298**.
Si deseas tratar de saltar sobre el lomo de la Mantis de las Cavernas que se encuentra directamente bajo la abertura del pozo, pasa al **287**.

341

Sin errar ni una vez donde pones los pies, pasas al otro lado del Río Azan. Te diriges hacia los acantilados, pero tus reacciones son lentas

y se están volviendo cada vez menos coordinadas. Resbalas y caes al suelo. (Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.)

Examinas de nuevo el acantilado, bajo la luz ocre del manto de niebla del Lago Shenwu. Los terraplenes a este lado del lago están quebrados y cubiertos de escollos, con una miríada de grietas y pedruscos.

Te propones tratar de escalar el despeñadero en este punto. Apoyándote a tientas con las manos, das con pequeñas hendiduras y oquedades sobre la pared del barranco. Después de trepar durante un rato, atisbas una reducida cueva directamente sobre tu cabeza. Te agazapas, pataleando, dentro de ella.

Pasa al **8**.

342

Con un esfuerzo inmenso, te impulsas hacia arriba sobre el filo del precipicio, raspándote por todas partes con las rocas, afiladas como navajas, que arañan la piel de tus manos y brazos, dejando dolorosos surcos encarnados. La sangre de estas heridas fluye libremente por tus extremidades, por lo que pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al **74**.

343

Caminas a lo largo de los bancales del Lago Shenwu. El punto más cómodo para cruzar al otro lado es donde nace el Río Azan, ya que el Lago Shenwu es su fuente de origen. Aquí las aguas todavía reflejan un turbio color amarillento, aunque la bruma fulgente está menos cargada. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA a medida que una sensación de letargo comienza a embriagarte.

Si deseas intentar vadear el Río Azan cruzando por el agua, pasa al **17**.
Si prefieres tratar de ir saltando a través de las piedras que hacen las veces de pasaderas, pasa al **242**.

344 – *Ilustración XVII (página siguiente)*

Pronto, llegas a una amplia cuenca que se halla bajo las Cataratas de Shenwu y el Gran Muro de Azakawa. Permaneces frente a los márgenes del Lago Shenwu y, en la inquietante oscuridad, resulta una visión extraña y perturbadora.

Pasa al **43**.

345

Te concentras, tratando de visualizar la amenaza antes de que ésta se produzca. Pero no te llega visión alguna del futuro, por lo que concluyes que de lo que quiera que se trate aquello que os vigila debe ser algo desconocido a tus vivencias. En lugar de ello, en tu mente zumba un aviso: 'La muerte llega desde arriba'. La utilización de este Poder Mágico te ha costado 1 punto de VOLUNTAD.

Pasa al **61**.

346

Cuando tus compañeros y tú os detenéis para recobrar la respiración, te das la vuelta y miras hacia atrás. La fortaleza aún asoma amenazadora en las alturas, sobre ti, a medida que sus desolados



XVII. Llegas a una amplia cuenca que se halla bajo las Cataratas de Shenwu y el Gran Muro de Azakawa

muros de piedra comienzan a desmoronarse. Se halla envuelta en una extraña bruma, y las formas sombrías de los muertos danzan a su alrededor. Piedra a piedra, asolan la prisión hasta los cimientos. Los gritos y alaridos de los Shadakine resuenan bajo el cielo iluminado por las estrellas cuando encuentran una muerte espantosa a manos de sus anteriores víctimas.

'¿Fuiste tú quien llamó a los muertos?' pregunta Tanith, con los ojos abiertos como platos. Asientes, mientras un escalofrío recorre tu columna.

'Una muerte horrible,' observa con displicencia. 'Shasarak la habría aprobado.' Parece ignorar lo irónico de su declaración, en tanto que tú agachas la cabeza avergonzado.

Pasa al **199**.

347

Con la cabeza agachada, te sumerges en el estrecho túnel. Éste se inclina hacia arriba, volviéndose más angosto a medida que se curva y retuerce sobre si mismo como una serpiente. Ves más adelante una solitaria Mantis obrera que se acerca a ti, llevando una gran hoja entre sus pinzas. Sin titubear, esquivas a la Mantis de las Cavernas, apretando tu espalda contra las paredes y el techo de los pasadizos convergentes. Una gota de ácido yerra por centímetros al intentar alcanzarte cuando caes al suelo al otro lado del insecto. Ruedas un par de vueltas sobre el suelo antes de ponerte nuevamente en pie de un salto.

Te persigue un número incontable de maliciosos insectos que chasquean sus pinzas, pero a lo lejos vislumbras una tenue luz que te llena de esperanza. Una débil corriente de aire golpea tus mejillas, haciendo que te cerciores así de que este túnel conecta con la superficie. Concentras tu vista en la pálida claridad e instigas a tus doloridas piernas a seguir adelante.

Cuando te aproximas al caudal de luz, observas que la galería termina ante un muro sin salida. Tu ánimo se desploma: ¿estás atrapado, después de todo?

Pasa al **47**.

348

Te hundes en un estado de conmoción; una fase de semi-inconsciencia que deja tu mente en blanco, protegiéndola de la Piedra Kazim. La Madre Magri profiere un alarido de frustración. Estás más allá de su alcance, a salvo en el reino del olvido.

Pasa al **187**.

349

Se trata de Tanith, la muchacha al servicio de la Madre Magri. Lleva tu Bastón de Mago y tu Mochila. '¡Estrella Gris!' te llama. 'Al fin te encuentro.'

'¡Estamos atrapados!' grita Shan. Al otro lado del pasillo puedes oír el eco de pisadas que corren y la áspera voz de la Madre Magri ordenando a sus guerreros Shadakine tu búsqueda.

Si deseas atacar a la chica, pasa al **173**.
Si deseas tratar de convencerla de que renuncie a tu Bastón y tu Mochila, y que os deje pasar, pasa al **245**.

350 – *Ilustraciones XVIII – XIX*

Un gran chillido ululante indica la presencia de otros seres en la cima de los árboles, teñidos de la luz verde de la espesura. Unos cuarenta hombres con aspecto de simios de largas colas balancean unos fardos de humeantes hojas que penden del extremo de tallos de parra. El humo despide un sofocante hedor que envuelve en la confusión a los enormes insectos. En apenas unos momentos, han caído de las ramas del árbol o se escabullen tronco abajo, huyendo de la arremolinada humareda.

A través de tus empañados ojos, observas que los extraños y acróbatas hombrecillos utilizan sus colas para columpiarse de una rama a otra de los árboles con una agilidad asombrosa, expulsando a los insectos invasores con experta facilidad. Son los Kundi. Has encontrado a la Tribu Perdida de Lara.

Mientras contemplas cómo la desequilibrada batalla llega a su fin, dos pares de brazos peludos te agarran y te levantan pesadamente en el aire. Tus simiescos captores te llevan a través de las vertiginosas alturas, brincando y columpiándose de árbol en árbol, alzándote como a una bala de heno. Cargan contigo a través de una fina cortina de niebla, de la cual los árboles Azawood extraen buena parte de la humedad que necesitan. Ahí arriba, en los niveles superiores del bosque, existe todo un complejo de plataformas y casas de madera. Te sueltan bruscamente junto a la entrada de la más amplia de estas casas arbóreas: la casa del rey Kundi.



XVIII. Los extraños y acróbatas hombrecillos utilizan sus colas para columpiarse de una rama a otra de los árboles, expulsando a los insectos invasores con experta facilidad

El viejo rey te mira con una indignación que no se molesta en ocultar. 'Yo ser Okosa, rey Kundi - ¿Quién ser tú y por qué venir?'

Con tranquilidad, le cuentas al rey tu misión de encontrar la Piedra Lunar de los Shianti, la búsqueda del Portal de las Sombras y tu necesidad de la visión arcana de los Kundi para guiarte hasta éste.

'Tú no Shianti… Tú traer muerte reptante desde abajo… Kundi no guiarte a ningún sitio,' dice, observándote con suspicacia. No importa cuánto lo intentes; no logras convencerle de que eres un mago Shianti y de que estabas tratando de escapar del terrible ataque Mantis, y no dirigiéndolo. Te vuelve la espalda con un bufido de mofa.

'Puedo obrar una gran magia,' dices prometedoramente, 'magia antigua; propia de los Shianti.'

'Rey-brujo hacer magia, Shadakine hacer magia. Eso no probar nada,' contesta el rey con un desdeñoso gesto de la mano.

'¿Cómo puedo entonces probar ante ti la verdad de mis palabras?' inquieres, con impotencia.

El Rey Kundi te echa una astuta mirada por encima del hombro, elevando las cejas. '¿Probar?' dice. 'Sí, yo creer que tú probar muchas cosas cuando Urik, sabio anciano de la Tribu Kundi, mantener conversación contigo. ¡Entonces tú ver cierta magia *Kundi*! No conjuros Shadakine ni otros chismes.'

Esperas pacientemente. Casi de manera imperceptible, alcanzas a oír el tintineo de pequeñas campanillas y una voz ronca que entona desafinadamente un ritmo monótono. Por fin, ves cómo un viejo Kundi arrugado es conducido al interior de la estancia. Está cubierto de plumas de aves y de numerosas campanitas menudas, y sus dementes ojos saltones se ponen en blanco dentro de sus cuencas. El rey Kundi y los acompañantes del viejo Kundi le observan de forma reverencial, ya que se trata de su Chamán y de una respetada figura en su sociedad. A tus ojos, en cambio, parece casi ridículo, andando a tu alrededor arrastrando los pies, con las piernas arqueadas en una danza cómica, sacudiendo y haciendo sonar un extraño talismán cubierto de pieles delante de tu cara, y repitiendo su destemplada letanía con interminable invariabilidad. Tus propios poderes instintivos te revelan que aquí no se está operando magia alguna, pero observas con curiosidad, interesado en ver qué sucede a continuación. De pronto, el viejo y perturbado Kundi queda en silencio. Le falta la respiración y su pecho huesudo palpita. Descubre sus ennegrecidas encías en torno a unos dientes podridos y, acercando su rostro junto al tuyo, tan próximo que puedes percibir la hediondez de su fétido aliento, te dirige la palabra.

'Tú no parecer Shianti,' anuncia, mirándote de arriba abajo con un gesto teatral.

'Mago Shianti,' corriges, sin esperar una respuesta.

'Yo no sentir a ti como Shianti,' continua Urik, pasando las correosas yemas de sus dedos a lo largo de los restos mugrientos de tu capa hecha jirones. Arruga la nariz. 'Tú no oler como Shianti…



XIX. Un viejo Kundi arrugado, cubierto de plumas de aves, es conducido al interior de la estancia

¡oler más a ciénaga!' dice, prorrumpiendo en un gran acceso de ásperas risotadas, palmoteando con regocijo.

'¿Tú decir ver a Shianti?' pregunta después, mientras sus ojos se estrechan.

Asientes con la cabeza.

'El más joven de los niños Kundi conocer la "adivinanza de los Shianti". Si tú verdaderamente haber tratado con ellos, entonces saber la respuesta.'

Parece ser que el destino de tu misión reposa sobre los versos de una canción de nana para niños. Okosa, el rey Kundi, está de acuerdo en concederte un guía que te conduzca hacia el Portal de las Sombras sólo si eres capaz de responder a la rima del viejo Chamán. Atiendes a sus palabras con inquietud, grabándolas a fuego en tu mente.

'Responderme a esto, mago…

Sabio Shianti y hombre Kundi,
Sobre el árbol se tienden la mirada,
El sabio Shianti ve al hombre Kundi,
¿Pero en quién tiene el Kundi su vista fijada?'

La solución a esta rima la podrás encontrar en la segunda parte de las aventuras de Estrella Gris, que se titula: *La ciudad prohibida*.

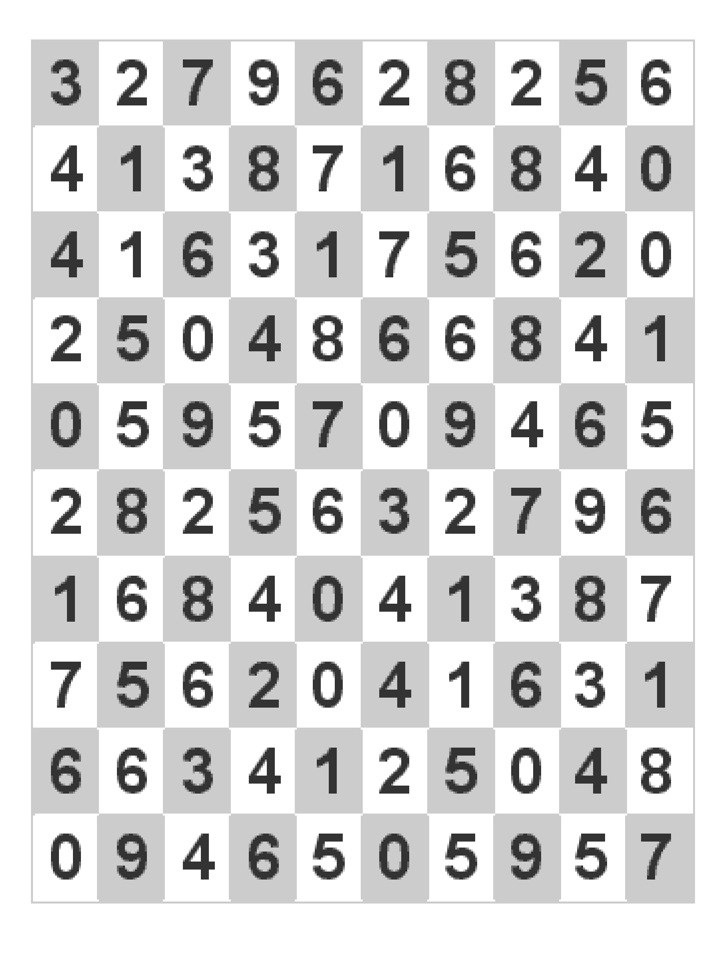
RESUMEN DE LAS REGLAS PARA LOS COMBATES

1. Calcula tu DESTREZA EN EL COMBATE en base al arma que estás utilizando.
2. Resta a este total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. Este número es la Puntuación en el Combate.
3. Si estás empleando tu Bastón de Mago, anota el número de puntos de VOLUNTAD que deseas consumir.
4. Escoge un número al azar de la *Tabla de la Suerte*.
5. Consulta la *Tabla de Resultados de los Combates*.
6. Localiza tu Puntuación en el Combate en la parte superior de la tabla y busca el número que resulte de cruzar ésta con el número aleatorio que hayas obtenido. (*E* indica los puntos de RESISTENCIA que ha perdido tu enemigo. *EG* indica los puntos de RESISTENCIA que ha perdido Estrella Gris.)
7. Multiplica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo por el número de puntos de VOLUNTAD que has empleado.
8. Continúa con el combate desde la Fase 3 hasta que uno de los personajes esté muerto. Esto sucederá cuando los puntos de RESISTENCIA de uno de los personajes caiga hasta 0.

PARA ELUDIR EL COMBATE

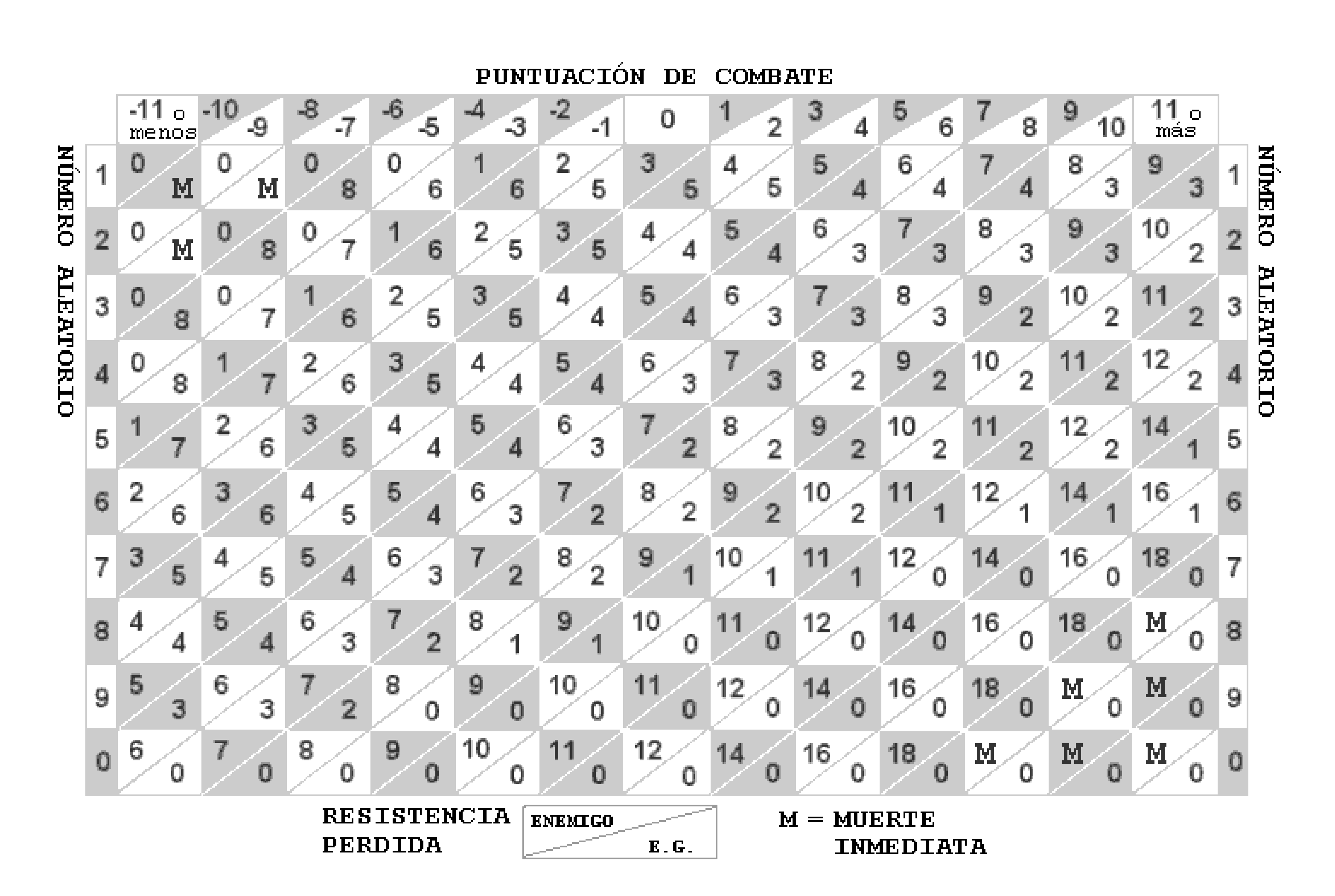
1. Sólo puedes eludir un combate cuando el texto de la aventura te ofrezca esta posibilidad.
2. Procede con el primer turno del combate en la forma habitual. Todos los puntos que pierda el enemigo se ignoran; sólo Estrella Gris pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el texto ofrece la oportunidad de realizar una acción evasiva en lugar de combatir, puede llevarse a cabo antes del primer asalto del combate o en cualquier turno posterior.

TABLA DE LA SUERTE



3	2	7	9	6	2	8	2	5	6
4	1	3	8	7	1	6	8	4	0
4	1	6	3	1	7	5	6	2	0
2	5	0	4	8	6	6	8	4	1
0	5	9	5	7	0	9	4	6	5
2	8	2	5	6	3	2	7	9	6
1	6	8	4	0	4	1	3	8	7
7	5	6	2	0	4	1	6	3	1
6	6	3	4	1	2	5	0	4	8
0	9	4	6	5	0	5	9	5	7

TABLA DE RESULTADOS DE LOS COMBATES



PUNTUACIÓN DE COMBATE

NÚMERO ALEATORIO	-11 o menos	-10 -9	-8 -7	-6 -5	-4 -3	-2 -1	0	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 o más	NÚMERO ALEATORIO
1	0 / M	0 / M	0 / 8	0 / 6	1 / 6	2 / 5	3 / 5	4 / 5	5 / 4	6 / 4	7 / 4	8 / 3	9 / 3	1
2	0 / M	0 / 8	0 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 5	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 3	8 / 3	9 / 3	10 / 2	2
3	0 / 8	0 / 7	1 / 6	2 / 5	3 / 5	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 3	8 / 3	9 / 2	10 / 2	11 / 2	3
4	0 / 8	1 / 7	2 / 6	3 / 5	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 3	8 / 2	9 / 2	10 / 2	11 / 2	12 / 2	4
5	1 / 7	2 / 6	3 / 5	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 2	9 / 2	10 / 2	11 / 2	12 / 2	14 / 1	5
6	2 / 6	3 / 6	4 / 5	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 2	9 / 2	10 / 2	11 / 1	12 / 1	14 / 1	16 / 1	6
7	3 / 5	4 / 5	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 2	9 / 1	10 / 1	11 / 1	12 / 0	14 / 0	16 / 0	18 / 0	7
8	4 / 4	5 / 4	6 / 3	7 / 2	8 / 1	9 / 1	10 / 0	11 / 0	12 / 0	14 / 0	16 / 0	18 / 0	M / 0	8
9	5 / 3	6 / 3	7 / 2	8 / 0	9 / 0	10 / 0	11 / 0	12 / 0	14 / 0	16 / 0	18 / 0	M / 0	M / 0	9
0	6 / 0	7 / 0	8 / 0	9 / 0	10 / 0	11 / 0	12 / 0	14 / 0	16 / 0	18 / 0	M / 0	M / 0	M / 0	0

RESISTENCIA PERDIDA: ENEMIGO / E.G.

M = MUERTE INMEDIATA